

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Análisis y Crítica de Diseño de Objetos

Esta asignatura optativa de cuarto curso y obligatoria requerida por la mención de Diseño de Producto Industrial se despliega en dos contenidos complementarios y paralelos. Los primeros son de carácter general y están destinados a mostrar cómo el diseño contemporáneo abarca un campo de conocimiento amplio y heterogéneo con parámetros de análisis, evaluación, debate y crítica propios o compartidos con disciplinas vecinas. Desde esta perspectiva se dibuja un marco de acción y pensamiento en el que el proyecto se entiende como práctica de investigación permanente interrelacionada con la crítica y debates teóricos actuales.

Por el otro lado, la asignatura busca la concreción de un marco analítico y crítico específico para la producción y recepción de objetos, profundizando en modelos teóricos y aplicados de métodos y técnicas de análisis que permitan interpretar y valorar las características internas de las obras o tendencias, el contexto de su aparición y su impacto social, económico y cultural. Esta comprensión de las condiciones culturales en la que se concibe, produce, consume y tiene existencia social la cultura material contemporánea y se hace uso de los conocimientos y habilidades disciplinares de los diseñadores de producto, debe permitir agudizando el pensamiento crítico del estudiante.

La crítica de diseño de objetos, además de un territorio de coincidencias con otros campos críticos (del arte, de la arquitectura, de la imagen y la comunicación), desarrolla un marco discursivo específico. La asignatura dedica también su atención a la aplicación de esta capacidad analítica y crítica a su formulación escrita y oral. Se valora, por tanto, la capacidad argumentaria, y el dominio de los contenidos y los géneros de escritura más característicos del análisis y la crítica y su aplicación tanto en el caso de obras de diseño como en cuanto a proyectos propios (elaboración de programas, presentaciones de proyectos, redacción de memorias, etc). Complementario a la escritura, la asignatura reconoce a otros formatos analíticos y críticos no estrictamente textuales como la infografía, el documental, acciones performativas, y el mismo proyecto.

Código

200673

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado[Oriol Pibernat](#)**Idiomas**

Catalán

Contenidos de la asignatura

I DISEÑO Y EXPERIENCIA 1 - Presentación de análisis y crítica: conceptos y funciones 2 - De los proyectos a la Obra: el episódico y el narrativo 3 - Motivaciones e intereses: el individual y el social en diseño 4 - Objetivos, capacidades y procedimientos: retos y modus operandi 5 - El diseño como paideia

II ANÁLISIS DE OBJETOS 6 - Disposiciones para el análisis: la observación y descripción (la éfrasis como conocimiento) 7 - Análisis de uso y análisis técnico 8 - Análisis formales y análisis semiótico 9 - Análisis contextuales: el objeto resultado de un entorno 10 - Problemas de la interpretación: espectador/obra y autor/relato

III CRÍTICA DE DISEÑO 11 - ¿Qué es crítica? Elementos de la crítica: análisis/interpretación y juicio/valoración 12 - Funciones mediadoras de la crítica en la creación/producción 13 - Funciones mediadoras de la crítica en la recepción/educación 14 - Tipo de crítica, soportes de la crítica y usos sociales de la crítica

IV CRÍTICA CULTURAL Y CRÍTICA DE DISEÑO 15 - Pensar/actuar en la cultura: la obra como crítica 16 - Diseño, tecnoesfera y socioambiente 17 - Diseño e identidad: globalidades y localidades

Metodología docente y actividades formativas

- × Exposiciones generales por parte del profesor
- × Material y documentación de soporte: bibliografía, documentación visual
- × Participación en la dinámica práctico-teórica de las clases: debates, resolución de ejercicios prácticos y presentaciones.
- × Visitas fuera del espacio y el tiempo del aula
- × Trabajo autónomo para resolver ejercicios y trabajo final de síntesis
- × Prueba escrita final como defensa del trabajo final

Actividades dirigidas - Clases magistrales - Análisis y crítica de trabajos de diseño - Realización de debates sobre temas específicos **Horas: 36 Resultados de**

apreenentatge: Obtención de los contenidos básicos de la asignatura

Actividades supervisadas - Trabajos y ejercicios prácticos **Horas:** 9 **Resultados de aprendizaje:** Técnicas del análisis y la crítica de la comunicación visual

Actividades autónomas - Trabajos de escritura e investigación - Trabajo de curso **Horas:** 45 **Resultados de aprendizaje:** Demostración de la consecución global de los contenidos de la materia: analizar y criticar la comunicación gráfica y visual con la aplicación de los métodos trabajados.

Evaluación

- ✗ Asistencia, participación en los debates, prácticas realizadas en el aula y presentaciones (30%)
- ✗ Realización de los 3 ejercicios (30%)
- ✗ Trabajo de curso y prueba escrita sobre el trabajo de curso (40%)

Los ejercicios que no se entreguen en las fechas preestablecidas, se podrán entregar el último día del curso, pero se evaluarán sobre 8 (y no sobre 10).

Trabajos a entregar:

- ✗ I DISEÑO Y EXPERIENCIA Ejercicio 1: relato de autorreconocimiento como autor y propuesta argumentada de proyecto
- ✗ II ANÁLISIS DE OBJETOS Ejercicio 2: análisis y ficha de un objetos
- ✗ III CRÍTICA DE DISEÑO Ejercicio 3: situar un autor/estudio en su entorno y establecer un marco crítico para su trabajo
- ✗ IV CRÍTICA CULTURAL Y CRÍTICA DE DISEÑO Trabajo de curso: desarrollar más ampliamente alguno de los ejercicios anteriores o, alternativamente, desarrollar un trabajo sobre una de las temáticas tratadas en el bloque IV.

Bibliografía y enlaces web

- ✗ BLOCH, Maurice: "The Blob" (<http://aotcpres.com/articles/blob/>)
- ✗ COSTALL, Alan. Dreier, Ole (Ed.): *Doing Things with Things. The design and use of everyday objects*. Ashgate. Hampshire, 2006.
- ✗ D'ALLEVA, Anne. *Methods and Theories of Art History*. Lawrence King Publishing. London, 2005.
- ✗ *Design Observer*. <http://designobserver.com/>
- ✗ DEWEY, John. *El arte como experiencia*. Ed. Paidós, Barcelona, 2008
- ✗ ERLHOFF, Michael. Marshall, Tim (Ed.): *Design Dictionary, Perspectivas on Design*
- ✗ LATOUR, Bruno. "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design". *Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design*

History Society Falmouth, Cornwall, 3rd September 2008

- × PETROSKI, Henry: *El éxito a través del fracaso. La paradoja del diseño*. Fondo de Cultura Económica. Mejiro, 2011.
- × RANCIÈRE, Jacques: *El espectador emancipado*. Ellago Ediciones. Castellón, 2008.
- × *Terminology*. Birkhäuser, Basel, 2008.
- × SUDJIC, Deyan. *El lenguaje de las cosas*. Turner publicaciones. Madrid, 2008.
- × VV.AA: *Reconstrucción y crítica*. Siglo XXI. Madrid, 2010.

Programación de la asignatura

El calendario del temario, los contenidos, las lecturas y los trabajos, con los plazos incluidos, se seguirán a través del campus virtual (Moodle) de la asignatura.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

I DISEÑO Y EXPERIENCIA

- × **Semana: 1 Actividad:** Presentación del curso: análisis y crítica, conceptos y funciones. Los proyectos a la Obra: el episódico y el narrativo. Presentación de la asignatura: temario y evaluación. Presentación del tema 1. Explicación Ejercicio 1: relato de autorreconocimiento como autor y propuesta argumentada de proyecto
Lugar: EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 2 Actividad:** Motivaciones e intereses: el individual y el social en diseño. Ejercicio 1: a) Presentaciones del estudiante de una selección de trabajos realizados durante el grado. Presentación del tema 2 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 3 Actividad:** Objetivos, capacidades y procedimientos: retos y modos operandi. Ejercicio 1: b) Presentaciones de los estudiantes de posibles áreas de interés. Presentación del tema 3 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio y ejemplos infográficos **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 4 Actividad:** El diseño como paideia. Ejercicio 1: c) Presentación de un esquema general. Presentación del tema 4. Entrega Ejercicio 1 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT15, CT19, CT17

II ANÁLISIS DE OBJETOS

- × **Semana: 5 Actividad:** Disposiciones para el análisis: la observación y descripción (la éfrasis como conocimiento). Práctica en el aula: observación y descripción de un objeto dado. Presentación del tema 5. Explicación de Ejercicio 2: análisis y ficha

de un objetos / referente según guión **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17

- × **Semana: 6 Actividad:** Análisis de uso y análisis técnico. Práctica en el aula: observación y descripción de un objeto elegido. Presentación del tema 6 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17
- × **Semana: 7 Actividad:** Análisis formales y análisis semiótico. Práctica en el aula (en grupo): análisis de uso y técnico de un objeto y presentación. Presentación del tema 7 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17
- × **Semana: 8 Actividad:** Análisis contextuales: el objeto resultado de un entorno. Práctica en el aula (en grupo): análisis formal y comunicativo de un objeto y presentación. Presentación del tema 8 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17
- × **Semana: 9 Actividad:** Problemas de la interpretación: espectador/obra y autor/relato. Práctica en el aula (en grupo): análisis contextual. Presentación del tema 9. Entrega del Ejercicio 2. **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17

III CRÍTICA DE DISEÑO

- × **Semana: 10 Actividad:** ¿Qué es crítica? Elementos de la crítica: análisis/interpretación y juicio/valoración. Presentación del tema 10. Explicación Ejercicio 3 (en grupo): un autor/estudio en su entorno y establecer un marco crítico para su trabajo **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 11 Actividad:** Funciones mediadoras de la crítica en la creación/producción. Ejercicio 3 (en grupo): a) recogida de información sobre un autor/estudio. Presentación del tema 11 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 12 Actividad:** Funciones mediadoras de la crítica en la recepción / educación. Ejercicio 3 (en grupo): b) documentación del espacio de trabajo de un autor / estudio. Presentación del tema 12 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 13 Actividad:** Tipo de crítica y usos sociales de la crítica Entrega Ejercicio 3. Presentación del tema 13. Explicación del Trabajo de curso: desarrollar más

ampliamente alguno de los ejercicios anteriores o, alternativamente, desarrollar un trabajo sobre una de las temáticas tratadas en el bloque IV. **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT15, CT19, CT17

IV CRÍTICA CULTURAL Y CRÍTICA DE DISEÑO

- × **Semana:** 14 **Actividad:** Pensar/actuar en la cultura: la obra como producto de la crítica cultural y el diseño crítico. Presentación del tema 14 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT15, CT19, CT17
- × **Semana:** 15 **Actividad:** Diseño, tecnoesfera y socioambient. Práctica en el aula: presentación de un producto y argumentación de sus cualidades sostenibles. Presentación del tema 15 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT15, CT19, CT17
- × **Semana:** 16 **Actividad:** Diseño e identidad: globalidades y localidades. Práctica en el aula: presentación de un producto y argumentación de identidad local / global. Presentación del tema 16 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT15, CT19, CT17
- × **Semana:** 17 **Actividad:** Prueba escrita. Entrega del trabajo de curso **Lugar:** EINA **Material:** Prueba escrita **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT3, CT15, CT19, CT17

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.6** Identificar los agentes sociales que participan de la cultura del diseño y definir sus funciones y su interacción en el sistema del diseño.
- × **CE11.7** Comparar las características de diferentes culturas del diseño

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE12.1** Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones que configuran la cultura del diseño.
- × **CE12.2** Distinguir las diferentes tradiciones en la pedagogía de las artes aplicadas y del diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectació y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.2** Describir las diferentes tendencias en la didáctica del proyecto.
- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los disparos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto

internacional.

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Análisis y Crítica del Diseño

- × [Análisis y Crítica del Diseño de Espacios](#)
- × [Análisis y Crítica del Diseño de la Comunicación Visual](#)
- × [Análisis y Crítica de Diseño de Objetos](#)

Código

200670

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Sara Coscarelli](#)

[Oriol Pibernat](#)

[Jeffrey Swartz](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Análisis y Crítica del Diseño de Espacios

Esta asignatura optativa de cuarto curso y obligatoria requerida por la mención de Diseño de Producto industrial se despliega en dos contenidos complementarios y paralelos. Los primeros son de carácter general y están destinados a mostrar como el diseño contemporáneo alcanza un campo de conocimiento amplio y heterogéneo con parámetros de análisis, evaluación, debate y crítica propios o compartidos con disciplinas vecinas. Desde esta perspectiva se dibuja un marco de acción y pensamiento en el que el proyecto se entiende como práctica de investigación permanente interrelacionada con la crítica y debates teóricos actuales.

Por la otro banda, la asignatura busca la concreción de un marco analítico y crítico específico por la producción y recepción de objetos, profundizando en modelos teóricos y aplicados de métodos y técnicas de análisis que permitan interpretar y valorar las características internas de las obras o tendencias, el contexto de su aparición y su impacto social, económico y cultural. Esta comprensión de las condiciones culturales en la que se concibe, produce, consume y tiene existencia social la cultura material contemporánea y se hace uso de los conocimiento y habilidades disciplinares de los diseñadores de producto., tiene que permitir agudizando el pensamiento crítico del estudiante.

La crítica de diseño de objetos, además de un territorio de coincidencias con otros campos críticos (del arte, de la arquitectura, de la imagen y la comunicación), desarrolla un marco discursivo específico. La asignatura se dedica también su atención a la aplicación de esta capacidad analítica y crítica a su formulación escrita y oral. Se valora, por lo tanto, la capacidad argumentaria, y el dominio de los contenidos y los géneros de escritura más característicos del análisis y la crítica y su aplicación tanto en el caso de obras de diseño como en cuanto a proyectos propios (elaboración de programas, presentaciones de proyectos, redacción de memorias, etc). Complementario a la escritura, la asignatura reconoce a otros formatos analíticos y críticos no estrictamente textuales como por ejemplo la infografía, el documental, acciones performativas, y el mismo proyecto.

Análisis y crítica del diseño de espacios, de objetos y de la comunicación visual

El diseño contemporáneo es un campo de conocimiento heterogéneo con sus propios parámetros de análisis, evaluación, debate y crítica. Este marco de acción y pensamiento requiere una visión del diseño donde el proyecto se entienda como práctica de

investigación permanente, donde los debates teóricos más actuales tienen un papel fundamental.

La asignatura tiene un despliegue doble: por un lado, un módulo común de cariz global, donde los contenidos teóricos y conceptuales se combinan con conocimientos y técnicas aplicadas de utilidad más transversal en el ejercicio del análisis y la crítica; de la otra, la asignatura busca la concreción de los conocimientos específicos de la línea pedagógica y profesional representada por el diseño de espacios.

Si las producciones de diseño no aparecen de manera aislada, uno de los objetivos principales de esta asignatura consiste en la profundización de los conocimientos y técnicas que permitirían enmarcar el análisis y crítica de obras dentro de contextos y discursos culturales y sociales más amplios, así como el desarrollo de una capacidad crítica de estos.

La asignatura se orienta hacia el conocimiento de métodos y técnicas de análisis que permitan interpretar y valorar las características de las obras y/o tendencias, el contexto de su aparición y su impacto social, económico y cultural. La profundización en las técnicas analíticas, a menudo con un rigor formal, permite concebir el acto de analizar más allá de postulados casuales o intuitivos.

Por su parte, la crítica de diseño, que coincide en ciertos aspectos con otros campos críticos (del arte, de la arquitectura, de la comunicación), se desarrolla en diálogo con el contexto social y cultural de cada momento. Entendido esto, la crítica de diseño tiene parámetros propios y un marco discursivo específico que constituyen características fundamentales de su identidad como campo cultural.

Para poder profundizar en el panorama de la crítica del diseño, hay que entender las corrientes teóricas actuales e históricas que lo alimentan, así como los debates conceptuales, ideológicos y éticos que lo rodean. La crítica de diseño se desarrolla entre cuestiones de valores.

Por último, la asignatura se dedica específicamente a la aplicación de este marco analítico y crítico a través de la escritura. Se valora el dominio de los contenidos y los géneros de escritura más característicos del análisis y la crítica y su aplicación tanto en el caso de obras de diseño como en cuanto a proyectos propios (elaboración de programas, presentaciones de proyectos, redacción de memorias, etc). Complementario a la escritura, la asignatura reconoce otros formatos críticos no-textuales, entendiendo que el propio proyecto de diseño puede manifestarse como valor incisivo y por lo tanto crítico.

Código

200671

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado[Sara Coscarelli](#)[Jeffrey Swartz](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

- ✗ Capacidad de observación y descripción visual
- ✗ Capacidad de análisis y síntesis
- ✗ Inquietudes culturales
- ✗ Conocimiento de los antecedentes de la Historia Universal
- ✗ Habilidad para gestionar la información
- ✗ Habilidad de comunicación oral, escrita y gráfica
- ✗ Capacidad de relación entre periodos y culturas anteriores a la Posmodernidad

Metodología docente y actividades formativas

- ✗ Participación en clase, ejercicios en el aula y debates
- ✗ Metodología eminentemente práctica donde los contenidos se aprenderán a partir del estudio visual de espacios diversos.
- ✗ Prácticas analítico-descriptivas realizadas de manera autónoma
- ✗ Trabajo de curso autónomo

Actividades dirigidas

- ✗ Anàlisi i crítica visuals d'espais diversos
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: -
- ✗ Comunicació oral d'inquietuds analítiques i crítiques
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: -
- ✗ Realització de debats sobre temes específics
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: -

Actividades supervisadas

- × Pràctica 1: Anàlisi argumentativa d'un espai
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: -
- × Pràctica 2: Anàlisi i crítica d'un espai
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: -
- × Pràctica 3: Crítica argumentativa d'un espai analitzat
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: -

Actividades autónomas

- × Treball de Curs
Horas: 20h
Resultados de aprendizaje: -

Evaluación

- × **Asistencia, participación y ejercicios (30%)** -Asistencia y participación en los ejercicios y debates realizados en cada sesión.
- × **Prácticas analítico-descriptivas (30%)** - Trabajos basados en el análisis argumentativo de un espacio, objeto o comunicación visual.
- × **Trabajo de curso (40%)** - Trabajo de síntesis del curso con temática a determinar por el alumno/a.

Bibliografía y enlaces web

- × BOHIGAS, ORIOL, *Contra una arquitectura adjetivada*, Ed. Seix barral, Barcelona, 1969.
- × DE FUSCO, RENATO, *Storia dell'architettura contemporanea (1974)*, Editori Laterza, Bari 2000.
- × DE SOLÀ-MORALES, IGNASI, *Eclecticism and vanguardia. El caso de la Arquitectura Moderna en Catalunya, Gustavo Gili*, Barcelona 1980 (1ª ed.).
- × FRAMPTON, KENNETH (1980), *Modern architecture, a critical history, Thames and Hudson*, Londres: 1992 (3ª ed. corr. i augm.).
- × GIEDION, SIEGFRIED, (1956) *Arquitectura y comunidad*, Col. "Arquitectura contemporánea", Editorial Nueva Visión, Buenos Aires: 1957. *Títol original en alemany: Architektur und Gemenischaft, Hamburg: 1956.*

- × GIEDION, SIEGFRIED (1941), ***Espacio, tiempo y arquitectura***, Col. Estudios universitarios de arquitectura nº 17, Editorial Reverté, Barcelona: 2009.
- × HEIDEGGER, MARTIN, ***Identidad y Diferencia***, Ed. Anthropos, Barcelona, 1988.
- × HEIDEGGER, MARTIN, (1923) ***Introducción a la investigación fenomenológica***, Editorial Síntesis, Madrid, 2008.
- × HEIDEGGER, MARTIN, (1969) ***Tiempo y Ser***, Editorial Tecnos, Madrid, 1999.
- × HEIDEGGER, MARTIN, (1975) ***Los problemas fundamentales de la fenomenología***, Ed. Trotta, Madrid, 2000.
- × MONTANER, JOSEP M^a, ***Arquitectura Contemporània a Catalunya***, Edicions 62, Barcelona, 2005.
- × MONTANER, JOSEP M^a (ed.), ***La crisi del moviment modern, col·l. Qüestions d'arquitectura contemporània nº 4***, Barcanova, Barcelona 1991.
- × PORTOGHESI, PAOLO, ****Dopo l'Architettura Moderna (1980)***, col·l. Biblioteca di Cultura Moderna nº 838, Laterza, Bari 1980 (2^a ed.)
- × ROVIRA, JOSEP M^a; DE SOLÀ MORES, IGNASI (intr.), ***La arquitectura catalana de la Modernidad***, UPC Edicions, Barcelona, 1987.
- × SARTE, JEAN-PAUL, (1938) ***La trascendencia del ego***, Ed. Síntesis, Madrid, 2003
- × SARTE, JEAN-PAUL, (1943) ***El ser y la nada***, Ed. Losada, Buenos Aires, 2005.
- × SARTE, JEAN-PAUL, (1945) ***El existencialismo es un humanismo***, Ed. Edhasa, Barcelona, 2007.
- × SOSTRES, JOSEP M^a, ***Opiniones sobre arquitectura, Comisión de cultura del Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos técnicos***, - galería Yerba; Consejería de Educación y Cultura de Murcia. Colección de arquitectura nº 10, Murcia, 1983.

Programación de la asignatura

- × **1.- Introducción. Análisis versus Crítica.**
 - 1.1.- Observación y descripción expositivas.
 - 1.2.- Contenido y continente en el análisis del espacio.
 - 1.3.- Simbolismo y juicio crítico.

× 2.- El contexto como sujeto de la obra

- 2.1.- La historia como referente. 2.2.- La situación socio-económica.
- 2.3.- El regionalismo crítico.

× 3.- Tipologías analíticas en el estudio del espacio

- 3.1.- Tipología descriptiva,... ¿objetividad? 3.2.- Tipología comparativa. El punto de referencia.
- 3.3.- La forma sobrevalorada.

× 4.- Metodologías críticas

- 4.1.- Escritura crítica. Recursos interpretativos.
- 4.2.- El espacio como lugar finito.
- 4.3.- El "hombre común" y el ser auténtico.

× 5.- Conclusiones.

- 5.1.- El sujeto arquitectónico.
- 5.2.- El venidero de la arquitectura.
- 5.3.- Límites físicos e ideológicos del espacio.
- 5.4.- Síntesis final.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.6** Identificar los agentes sociales que participan de la cultura del diseño y definir sus funciones y su interacción en el sistema del diseño.
- × **CE11.7** Comparar las características de diferentes culturas del diseño

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE12.1** Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones que configuran la cultura del diseño.
- × **CE12.2** Distinguir las diferentes tradiciones en la pedagogía de las artes aplicadas y del diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.2** Describir las diferentes tendencias en la didáctica del proyecto.
- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los disparos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Análisis y Crítica del Diseño de la Comunicación Visual

Esta asignatura del 4º curso tiene el objetivo reflexionar e introducir técnicas prácticas relacionadas con el análisis y crítica de la comunicación visual. El diseño contemporáneo es un campo de conocimiento heterogéneo con sus propios parámetros de análisis, evaluación, debate y crítica. Este marco de acción y pensamiento requiere una visión del diseño donde el proyecto se entiende como práctica de investigación y crítica permanente, donde los debates teóricos más actuales tienen un papel fundamental.

La asignatura tiene un despliegue doble: por un lado, una parte común de carácter más global, donde los contenidos teóricos y conceptuales se combinan con conocimientos y técnicas aplicadas de utilidad más transversal en el ejercicio del análisis y la crítica. Por el otro lado, la asignatura busca la concreción de los conocimientos específicos de la línea pedagógica y profesional representada por el diseño gráfico y la comunicación visual.

Si las producciones de diseño no aparecen de manera aislada, uno de los objetivos principales de esta asignatura se debe profundizar en los conocimientos y técnicas que permitirían enmarcar el análisis y crítica de obras y proyectos dentro de contextos y discursos culturales y sociales más amplios, y desarrollar una capacidad crítica de los mismos.

La asignatura se orienta hacia el conocimiento de métodos y técnicas de análisis que permitan interpretar y valorar las características de las obras y / o tendencias, el contexto de su aparición y su impacto social, económico y cultural. Profundizar en las técnicas analíticas permite concebir el acto de analizar más allá de postulados casuales o intuitivos.

Por su parte, la crítica de diseño, con coincidencias con otros campos críticos (del arte, de la comunicación, de los medios), se desarrolla en diálogo con el contexto social y cultural de cada momento. Entendido esto, la crítica de diseño-y aquí la crítica del diseño gráfico y la comunicación visual-tiene parámetros propias y un marco discursivo específico que constituyen características fundamentales de su identidad como campo cultural.

Para poder profundizar en el panorama de la crítica del diseño, hay que entender las corrientes teóricas actuales e históricos que la alimentan, así como los debates conceptuales, ideológicas y éticas a su alrededor y también desarrollados desde dentro

de la profesión del diseño gráfico y la comunicación visual. La crítica de diseño se desarrolla entre cuestiones de valores.

Por último, la asignatura entiende que la crítica se puede hacer sobre el diseño o a través del diseño. Por ello, y como tema principal, se dedica a la aplicación de este marco analítico y crítico a través de la escritura. Se valora el dominio de los contenidos y los géneros de escritura más característicos del análisis y la crítica y su aplicación tanto en el caso de obras de diseño como en cuanto a proyectos propios (elaboración de programas, presentaciones de proyectos, redacción de memorias, etc). Complementario a la escritura, la asignatura reconoce a otros formatos críticos no textuales de ejercer la crítica, entendiendo que el mismo proyecto de diseño puede manifestarse como valor incisivo y por tanto crítico.

Código

200672

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado[Jeffrey Swartz](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

- ✗ Capacidad de observación y descripción visual
- ✗ Capacidad de análisis y síntesis
- ✗ Inquietudes culturales
- ✗ Conocimiento de los antecedentes de la Historia Universal
- ✗ Habilidad para gestionar la información
- ✗ Habilidad de comunicación oral, escrita y gráfica
- ✗ Capacidad de relación entre periodos y culturas anteriores a la Posmodernidad

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: TEORÍA DEL DISEÑO: ESTADO DE LA CUESTIÓN

- ✗ ✗ Corrientes teóricas y debates actuales en el diseño visual contemporáneo

- × × Sentidos de proyectar: el pensamiento del diseño y la creatividad
- × × Retórica de diseño: estrategias comunicativas

BLOQUE II: ANÁLISIS

- × × Análisis tipográfico: casos de estudio
- × × Punto, línea, bosquejo: la construcción moderna de un modelo analítico y su legado
- × × Técnicas analíticas: nuevos medios y comunidades abiertas
- × × Visualización de datos e infografía (1): técnicas analíticas
- × × Visualización de datos e infografía (2): comunicación o cognición?

BLOQUE III: CRÍTICA

- × × Donde están los críticos? El debates sobre la crítica al diseño actual
- × × Modelos para la crítica (1): casos históricos y modernos, y aplicaciones escritas
- × × Modelos para la crítica (2): casos contemporáneos y aplicaciones escritas
- × × Los estudios visuales y el diseño
- × × Activismo gráfico de autor y colectivo
- × × Diseño radical y comunicación visual
- × × Crítica feminista y comunicación visual
- × × Apropiacionisme, activismo digital, cultura hacker
- × × Evaluación final

Metodología docente y actividades formativas

El calendario del temario, los contenidos, las lecturas y los trabajos, con los plazos incluidos, se seguirán a través del campus virtual (Moodle) de la asignatura, que será sin embargo el canal habitual de comunicación entre profesor y alumnos fuera de horas lectivas .

- × Participación en clase y ejercicios en el aula para desarrollar individualmente y en grupo
- × Clases generales de exposición de la materia por parte del profesor.
- × Ejercicios y trabajos prácticos a realizar de manera autónoma fuera del marco colectivo de la asignatura
- × Trabajo final de síntesis
- × Aportación de los alumnos de sus conocimientos a la hora de buscar metodologías

tan analíticas como críticas

- × Examen final

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases magistrales. Análisis y crítica de trabajos de diseño. Realización de debates sobre temas específicos **Horas: 36 Resultados de aprendizaje:** Obtención de los contenidos básicos de la asignatura

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Trabajos y ejercicios prácticos **Horas: 9 Resultados de aprendizaje:** Técnicas del análisis y la crítica de la comunicación visual

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Trabajos de escritura e investigación Trabajo de curso **Horas: 45 Resultados de aprendizaje:** Demostración de la consecución global de los contenidos de la materia: analizar y criticar la comunicación gráfica y visual con la aplicación de los métodos trabajados.

Evaluación

- × **Participación, prácticas y ejercicios (15%)** Asistencia y participación en clase, ejercicios y prácticas analíticos y críticos
- × **Prácticas analíticas (20%)** Elaboración de trabajos de visualización analítica
- × **Trabajos críticos (20%)** Trabajos escritos de crítica del diseño
- × **Trabajo final de síntesis (25%)** Trabajo final escrito que corresponde a los conceptos expuestos en la asignatura
- × **Examen final (20%)** Examen final dedicado a las lecturas y los contenidos lectivos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- × **Práctica 1:** Análisis del pensamiento de diseño por fases, procesos y aspectos singulares **Horas: 1 Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.
- × **Práctica 2:** Ejercicio analítico a través de técnicas históricas del dibujo, y evaluación **Horas: 2 Resultados de aprendizaje:** CE12.2, CE21, CE21.3
- × **Práctica 3:** Vista infográfica de un problema de diseño, y análisis de los resultados **Horas: 1 Resultados de aprendizaje:** CE18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.
- × **Práctica 4:** Visualización de la complejidad **Horas: 1 Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE19, CE19.2, CE19.3
- × **Práctica 5:** Técnicas retóricas, estilísticas y de género en la escritura crítica **Horas: 1**

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE21.3, CE 18, CE18.1

- × **Práctica 6:** Presentación y evaluación oral de trabajos de diseño visual **Horas:** 1
Resultados de aprendizaje: CE18, CE18.1, CE18.3, CE21
- × **Práctica 7:** Técnicas de activismo gráfico **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE16 CE18 CE18.1. CE18.3. CE19 CE21 CE21.3
- × **Trabajo crítico 1:** Escrito sobre la crítica de diseño **Horas:** 6 **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
- × **Trabajo crítico 2:** Escrito de crítica de diseño en formato blog **Horas:** 4 **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
- × **Trabajo analítico I y II:** Visualización de datos e infografía; visualización de la complejidad **Horas:** 15 **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.
- × **Trabajo de síntesis:** Escrito analítico y crítico sobre un tema de diseño visual actual **Horas:** 20 **Resultados de aprendizaje:** CE 11.6, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1, CE 18.1, CE 18.2, CE 21.3
- × **Examen final:** Dedicado a las lecturas y los contenidos lectivos **Horas:** 2
Resultados de aprendizaje: CE 16, CE 16.1, CE19, CE21, CE21.3

Bibliografía y enlaces web

- × **"First Things First":** Manifest 1964; Manifest 2000
- × ***Graphic Design: Now in Production***, 2012
- × ***Manifest del Hacker***, 1986
- × Helen Armstrong, ***Graphic Design Theory***, 2009
- × Roland Barthes, ***El imperio de los signos***, 1970
- × Peter Bil'ak, **"Experimental Typography"**, 2010, **"Conceptual Type"**, 2005
- × Cheryl Buckley, **"Made in Patriarchy"**, 1999
- × Carl DiSalvo, ***Adversarial Design***, 2012
- × Anthony Dunne, ***Hertzian Tales***, 2005
- × Hanno H. J. Ehses, **"Representando a Macbeth: Un Estudio de Caso en Retórica Visual"**, 1979
- × Tony Fry, ***Design as Politics***, 2010
- × Alistair Fuad-Luke, ***Design Activism***, 2009
- × Gesche Joost, **"El diseño como retórica"**, 2007

- × W. Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*
- × G. Kepes, *El lenguaje de la visión*, 1951
- × Paul Klee, *Bosquejos pedagógicos*
- × Thomas Kuhn, *La estructura de las revoluciones científicas*, 1962
- × Adolf Loos, "Ornament i delictes", 1908
- × Steven McCarthy, "Designer as Author Activist", 2012
- × Charles S. Peirce, "Deducción, Inducción e Hipótesis"
- × Rick Poyner "¿Dónde están los críticos de diseño?", 2005
- × Birger Sevaldson, "GIGA-Mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design", 2011

Programación de la asignatura

El calendario del temario, los contenidos, las lecturas y los trabajos, con los plazos incluidos, se seguirán a través del campus virtual (Moodle) de la asignatura.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana 1 Actividad:** Módulo A - Corrientes teóricas y debates actuales
Presentación de la asignatura. Presentación del tema **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE 18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.
- × **Semana 2 Actividad:** Módulo A-El proyecto: pensamiento del diseño y creatividad.
Presentación del tema. Práctica 1: Análisis del pensamiento de diseño **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio. Material para el dibujo **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE 18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.
- × **Semana 3 Actividad:** Módulo A - Retórica de diseño: estrategias comunicativas.
Presentación del tema **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE 18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3
- × **Semana 4 Actividad:** Análisis tipográfico: casos de estudio Presentación del tema.
Práctica 2: Ejercicio analítico a través de técnicas de dibujo (1) **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio. Material para el dibujo **Resultados de aprendizaje:** CE12.2, CE21, CE21.3
- × **Semana 5 Actividad:** Punto, línea, bosquejo: la construcción moderna de un modelo analítico. Presentación del tema. Práctica 2: Ejercicio analítico a través de técnicas de dibujo (2) **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio. Material para el dibujo **Resultados de aprendizaje:** CE12.2, CE21, CE21.3
- × **Semana 6 Actividad:** Técnicas analíticas: nuevos medios y comunidades abiertas.

- Presentación del tema **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio. Material para el dibujo **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.
- × **Semana 7 Actividad:** Visualización de datos e infografía (1): técnicas analíticas. Presentación del tema. Práctica 3: Vista infográfica **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio. Material para la visualización de datos **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3
 - × **Semana 8 Actividad:** Visualización de datos e infografía (2): comunicación o cognición? Presentación del tema. Práctica 4: Visualización de la complejidad. Participación opcional Visualizing Global Marathon 2013 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Material para la visualización de datos **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.
 - × **Semana 9 Actividad:** Donde están los críticos? El debates sobre la crítica al diseño actual. Presentación del tema **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
 - × **Semana 10 Actividad:** Modelos para la crítica (1): casos modernos y aplicaciones escritas. Presentación del tema **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
 - × **Semana 11 Actividad:** Modelos para la crítica (2): casos contemporáneos y aplicaciones escritas Presentación del tema. Práctica 5: Crítica escrita: técnicas **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
 - × **Semana 12 Actividad:** Los estudios visuales y el diseño: nuevo paradigma? Presentación del tema. Práctica 6: Presentación y evaluación oral de trabajos de diseño visual **Lugar:** EINA **Material:** Reseña lecturas **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
 - × **Semana 13 Actividad:** Activismo gráfico de autor y colectivo. Presentación del tema. Práctica 7: Técnicas de diseño activista gráfica **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio. Material para ejercicios de activismo gráfico **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3
 - × **Semana 14 Actividad:** Diseño radical y comunicación visual. Presentación del tema **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3
 - × **Semana 15 Actividad:** Crítica feminista y comunicación visual. Presentación del tema **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3
 - × **Semana 16 Actividad:** Evaluación final **Lugar:** EINA **Material:** Examen
 - × **Semana 17 Actividad:** Apropiacionisme, activismo digital, cultura hacker. Corrección. Presentación del tema. Corrección de la evaluación final **Lugar:**

HERRAMIENTA **Material:** Reseña lecturas **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3

ENTREGAS

- × **Actividad:** Trabajo crítico 1: Escrito sobre la crítica de diseño 10% **Lugar:** Clase o correo electrónico **Material:** Escrito sobre los debates actuales sobre la crítica de diseño **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
- × **Actividad:** Práctica 2: Ejercicio analítico 2,5% **Lugar:** EINA **Material:** Entrega de la práctica del 11-10 **Resultados de aprendizaje:** CE12.2, CE21, CE21.3
- × **Actividad:** Trabajos Analíticos I y II: Vista analítica 20%. Trabajo Opcional: [Visualizing Global Marathon 2013] (<http://visualizing.org/marathon2012/recap>). Participación en el Visualizing Global Marathon reemplaza Trabajos Analíticos I y II **Lugar:** Clase o correo electrónico **Material:** Aplicación de técnicas generales de la visualización de datos y de la complejidad como herramienta analítica y cognitiva **Resultados de aprendizaje:** CE 16.1, CE18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.
- × **Actividad:** Trabajo crítico 2: Escrito de crítica de diseño en formato blog 10% **Lugar:** Cargar el blog de la asignatura **Material:** Escrito crítico y analítico en formato blog **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1, CE 18.1, CE 18.2, CE 21.3
- × **Actividad:** Práctica 7: Técnicas de activismo gráfico 2,5% **Lugar:** EINA **Material:** Entrega de la práctica del 20-12 **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3
- × **Actividad:** Examen final 20% **Lugar:** Presencial en el aula **Material:** Revisión y conocimiento del contenido de lecturas, debates, ejercicios y otros aspectos del temario tratados durante las horas lectivas **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 16.1, CE 18.1, CE 18.2, CE 21.3
- × **Actividad:** Trabajo de síntesis: Escrito analítico y crítico sobre un tema de diseño visual actual: 25% **Lugar:** Clase (entrega física y presencial) **Material:** Trabajo de síntesis que combina teoría y conceptualización analítica y crítica, aplicado sobre un ejemplo de diseño visual **Resultados de aprendizaje:** CE 11.6, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1, CE 18.1, CE 18.2, CE 21.3

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.6** Identificar los agentes sociales que participan de la cultura del diseño y definir sus funciones y su interacción en el sistema del diseño.
- × **CE11.7** Comparar las características de diferentes culturas del diseño

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE12.1** Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones que configuran la cultura del diseño.
- × **CE12.2** Distinguir las diferentes tradiciones en la pedagogía de las artes aplicadas y del diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectació y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.2** Describir las diferentes tendencias en la didáctica del proyecto.
- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de

diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los disparos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Arte, diseño y sociedad

Dentro de la materia "Arte" (que comparte con las asignaturas "Introducción a la historia del arte y del diseño" e "Historia del arte y del diseño modernos") "Arte, diseño y sociedad" (ADS) incide en el diseño como hecho sociocultural y en la relación dinámica que mantiene con el conjunto de hechos análogos que llamamos arte. Para evitar redundancias con el resto de asignaturas de la materia, quedan fuera del ámbito de ADS las teorías aislacionistas del diseño y del arte (no así las teorías contextualistas e institucionales) así como las atribuciones estilísticas y los criterios de evaluación .

Objetivos formativos: - Delimitar el campo de la práctica del diseño e identificar su posición relativa respecto a los campos del arte, la tecnociencia, y los entornos políticos y económicos. - Entender los mecanismos fundamentales de producción de sentido y semiosis implicados en la práctica del diseño y su relación con los de las diferentes prácticas creativas. - Evaluar la repercusión social como indicador de innovación en el proceso creativo. - Localizar evidencias de mediación intercultural a través del diseño.

Código

200635

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Arte

Profesorado

[Octavi Rofes](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para Arte, Diseño y sociedad. Dado que se trata de una asignatura de formación básica que se imparte en el primer semestre del primer curso del Grado en Diseño, los estudiantes que hayan cursado cualquier modalidad de bachillerato están calificados para cursarla.

Contenidos de la asignatura

1. Diseñar la vida social o el arte de vivir en sociedad Asambleas y ensamblajes de humanos y no-humanos

2. Hacemos porque pensamos o pensamos porque hacemos? El proceso de adquisición de habilidades. Técnicas y rutinas

3. La regulación del deseo Distinción. consumo y competencia: cultura material y orden social

4. Primordialismo: reproducción social y producción de localidad Tierra, sangre y casa: la naturaleza de la pertenencia

5. El calor de la cultura Parámetros de confort y exigencias del gusto

6. Planificación, orden y disciplina La articulación de espacio, poder y conocimiento en los modelos de ciudad

7. Auditorios. parlamentos y salas de espera Cómo hacer públicas las cosas públicas

8. Figuras del consenso Esquemas de síntesis y patrones culturales

9. Contenedores, colecciones y archivos Formas de memoria y construcción de la temporalidad

10. La gestión de la muerte Preservar y separar: el diseño del más allá

Seminario: las sesiones de seminario serán de análisis de proyectos de diseño y tendrán como hilo conductor la propagación del concepto "proyecto" entre diferentes ámbitos y disciplinas. El objetivo será identificar el papel del proyecto para definir los campos de la práctica artística y del diseño contemporáneos. A partir de casos de estudio se tratarán los siguientes aspectos:

- ✘ El proyecto como regulador: planificación y reserva.
- ✘ El proyecto y el idealismo: concepción y ejecución; *tekhné* y *empeiria*.
- ✘ El proyecto como canalizador de recursos.
- ✘ El proyecto como ámbito de cálculo: la evaluación y la toma de decisiones.
- ✘ El proyecto como actividad: compromiso, entusiasmo y confianza.
- ✘ El proyecto como bolsa de tiempo: intermitencia y reactivación.
- ✘ El proyecto como proliferación de conexiones.
- ✘ El proyecto como estilo de vida y proyecto de vida.
- ✘ Del proyecto de diseño a diseñar el proyecto.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases Teóricas
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados
Competencias: CE10, CE16, CE19, CT15
- × Seminarios de discusión de textos y obras artísticas
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de, textos y obras artísticas, y discusión crítica colectiva
Competencias: CE16, CE19, CT19, CT20
- × Lectura de textos
ECTS: 25%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de lectura comprensiva de textos
Competencias: CE16, CE19, CT3
- × Estudio
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes
Competencias: CE10, CT2
- × Investigación de documentación
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficos a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos **Competencias:** CT2, CT3
- × Redacción de trabajos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización
Competencias: CE16, CT2,CT3, CE19, CT20
- × Evaluación
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales
Competencias: CE10, CE16, CE19

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases magistrales y debates en grupo combinado
Horas: 30h
Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE19.4, CE19.5, CT15

Evaluación

MODALIDADES DE EVALUACIÓN.

- × **Evaluación inicial.** Tendrá lugar durante las sesiones de acogida a partir de la lección inaugural.
- × **Evaluación continuada.** Se llevará a cabo a través de dos actividades de aprendizaje: Actividades realizadas a partir de las lecturas de cada tema (20% de la nota final). Entrega del resultado del proceso de investigación de acuerdo con las pautas establecidas en las sesiones de seminario (40% de la nota final).
- × **Evaluación final.** Se realizará mediante dos pruebas escritas en medios y al final del semestre referidas a los contenidos principales expuestos en las clases. Estas pruebas, individuales, representan el 40% de la nota final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Se considerará "No presentado" el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias.

En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades en las que no haya asistido.

La revisión ordinaria de las calificaciones se realizará la semana siguiente a la entrega de las correcciones.

Bibliografía y enlaces web

MARCO GENERAL

Peter Sloterdijk. "Insulamientos: para una teoría de las cápsulas, islas e invernaderos" a *Esferas III*. Madrid: Siruela, 2004, pp. 237-282.

LECTURAS OBLIGATORIAS DE CADA TEMA

Tema 1 Sharp, Lauriston R. "Hachas de acero para australianos de la edad de piedra" a Jesús Contreras (ed.) *Antropología económica, estudios etnográficos*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1981, pp: 149-161

Tema 2 Ingold, Tim. "Walking the Plank: Meditations on a Process of Skill" a Being Alive: *Essays on Movement, Knowledge and description*. Londres: Routledge, 2011, pp. 51-62.

Tema 3 Douglas, Mary. "El mal gusto en el mobiliario" a *Estilos de pensar*. Barcelona: Gedisa, 1998, pp. 65- 89.

Tema 4 Bourdieu, Pierre. "La casa o el món capgirat" a *Tres estudis d'etnologia de la Cabília*. València: Publicacions de la Universitat de València, 2009, pp. 59-78.

Tema 5 Greenberg, Clement. "Vanguardia y kitsch" a *La pintura moderna y otros ensayos*. Madrid: Siruela, 2006, pp. 23-44.

Tema 6 Paul Rabinow. "Ordonnance, Discipline, Regulation: Some Reflections on Urbanism" a Setha Low i Denise Lawrence-Zuñiga, *The Anthropology of Space and Place*. Malden: Blackwell, 2003, pp. 353-362.

Tema 7 Latour, Bruno. "From Realpolitik to Dingpolitik" a Bruno Latour i Peter Weibel (eds.) *Making Things Public*. Cambridge : MIT Press ; [Karlsruhe, Germany] : ZKM/Center for Art and Media in Karlsruhe, 2005

Tema 8 Maurice Bloch, "What Goes Without Saying: The Conceptualization of Zafimaniry Society" a *How We Think They Think*. Boulder i Oxford: Westview Press, 1999, pp. 22-38.

Tema 9 Roger Sansi-Roca. "The Hidden Life of Stones: Historicity, Materiality and the Value of Candombé Objects in Bahia", *Journal of Material Culture*, 2005, n.10, pp.139-155.

Tema 10 Belting, Hans. "Imagen y muerte:la representación corporal en las culturas tempranas (con un epílogo sobre la fotografía)" a *Antropología de la imagen*. Barcelona, Katz, 2007, pp. 177-232.

LECTURA COMPLEMENTARIA AL SEMINARIO:

Luc Boltanski i Éve Ciapello. *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal, 2002.

Programación de la asignatura

MODALIDADES DE EVALUACIÓN.

1. Evaluación inicial. Tendrá lugar durante las sesiones de acogida a partir de la lección inaugural.

2. Evaluación continuada. Se llevará a cabo a través de dos actividades de aprendizaje:

- ✗ Actividades realizadas a partir de las lecturas de cada tema (20% de la nota final).
- ✗ Entrega del resultado del proceso de investigación de acuerdo con las pautas establecidas en las sesiones de seminario (40% de la nota final).

3. Evaluación final. Se realizará mediante dos pruebas escritas en medios y al final del semestre referidas a los contenidos principales expuestos en las clases. Estas pruebas, individuales, representan el 40% de la nota final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Se considerará "No presentado" el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias.

En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades

en las que no haya asistido.

La revisión ordinaria de las calificaciones se realizará la semana siguiente a la entrega de las correcciones.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.3** Esquematizar y elaborar mapas conceptuales a partir de la lectura de artículos de historia del arte y del diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar que comprenden de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE16.6** Localizar los conceptos clave y las principales líneas argumentales de un ensayo académico de teoría y crítica del arte y del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyección. Y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.4** Describir las características generales de los principales métodos y tendencias de la historia del arte y del diseño.
- × **CE19.5** Distinguir los diferentes enfoques a la hora de definir el objeto de estudio histórico del arte y del diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.
- × **CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del

método científico.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Artes Gráficas

El objetivo de la asignatura es entender y conocer la relación profesional que hay entre el diseñador gráfico y el impresor, así como cada una de las partes que integran el proceso gráfico desde que la idea toma forma hasta que se entrega en su destino final.

Estudiar los procesos y las técnicas de impresión en artes gráficas y aprender la mejor manera de preparar originales para ser reproducidos, comprender y practicar el proceso de separación cromática, comprender los mecanismos de control, plantear proyectos teniendo en cuenta la optimización de recursos y, como dinámica, aprender a trabajar con orden, disciplina y pulcritud.

Dotar al estudiante de los conocimientos básicos para entender el funcionamiento de las diferentes especialidades que conforman la industria gráfica de reproducción, así como del lenguaje específico de cada especialidad y de los conocimientos técnicos básicos para un mejor aprovechamiento de la parte proyectual del diseñador gráfico.

Trabajar las técnicas básicas para conseguir la autogestión del estudiante en el diseño de impresos.

Código

200659

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Tecnología

Profesorado

[Laia Clos](#)

[Lluc Massaguer](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Se recomienda haber cursado en el segundo curso la Informática aplicada al diseño de texto e imagen.

Esta asignatura viene condicionada a la matrícula de la materia de informática de tercero de Maquetación editorial.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

BLOQUE II: IMPRESIÓN

- × 2.1 Elementos básicos comunes en todos los sistemas de impresión
- × 2.2 Señales y elementos de control
- × 2.3 CMYK vs tintas planas
- × 2.4 Modos de reproducción

BLOQUE III: SISTEMAS DE IMPRESIÓN 1

- × 3.1. Flexografía
- × 3.2. Serigrafía
- × 3.3. Tampografía
- × 3.4. Huecograbado

BLOQUE IV: SISTEMAS DE IMPRESIÓN 2 – OFFSET

- × 4.1 Características principales
- × 4.2 Proceso de funcionamiento
- × 4.3 Forma impresora de “Offset”
- × 4.4 Incidencias en el proceso de impresión Offset

BLOQUE V: REIMPRESIÓN

- × 5.1 Fiabilidad del color (Pantone, pruebas de color, calibrado de monitores)
- × 5.2 Documentos vectoriales vs. Imágenes basadas en píxeles
- × 5.3 Cómo preparar los documentos para llevar a la imprenta
- × 5.4 Imposición de páginas

BLOQUE VI: POSTIMPRESIÓN

- × 6.1 Manipulados de estructura
- × 6.2 Troqueles
- × 6.3 Plegado
- × 6.4 Acabados especiales
- × 6.5 Encuadernación

Metodología docente y actividades formativas

- × Clases teóricas y visualización de ejemplos actuales para ilustrar los contenidos de la asignatura.
- × Clases prácticas de trabajo en clase, desarrollando la parte teórica de la asignatura.
- × Visitas a imprentas y talleres de postimpresión.
- × Desarrollo de proyectos en relación a los contenidos de las sesiones teóricas.
- × Examen final sobre los contenidos teóricos dados en clase.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Proceso de producción gráfica
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE1.6
- × Sistemas de impresión
Horas: 18h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4
- × Tintas
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE7.3
- × Modos de reproducción
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE7.3
- × Reimpresión
Horas: 24h
Resultados de aprendizaje: CE1.7
- × Acabados
Horas: 14h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4
- × Encuadernación
Horas: 12h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4
- × Visitas a profesionales
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE1.7

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Presentaciones y discusiones de los proyectos propuestos
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7

- ✘ Ejercicios y proyectos en clase

Horas: 22h

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Investigación

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE1.7

- ✘ Proyecto final

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE3.1, CE7.3

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUADA A TRAVÉS DE LOS SIGUIENTES CRITERIOS:

- ✘ La parte teórica valdrá un 50% de la nota final haciendo media con el 50% de la parte práctica de la asignatura.
- ✘ Asistencia y participación activa en clase.
(10% de la nota final).
- ✘ Presentación y resultado de proyectos propuestos en clase, tanto de trabajo supervisado como autónomo.
(70% de la nota final).
- ✘ Evaluación final a partir de una prueba escrita a final de curso, a base de un cuestionario de preguntas referentes a los contenidos teóricos y prácticos expuestos en clase y las visitas realizadas a lo largo de la asignatura.
(20% de la nota final).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✘ Los estudiantes que no traigan el material para trabajar en clase, no podrán realizarla.
- ✘ No se evaluará a aquel estudiante que no haya entregado todos los proyectos y/o prueba final, o no haya asistido regularmente a las clases sin haber justificado las ausencias.
- ✘ En caso de ausencia justificada, el estudiante se tiene que poner en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las cuales no haya asistido.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Escala de grises con gouache

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

- × Escala de grises con trama manual
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Fotografía con trama manual
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Escala de grises y fotografía con trama digital: líneas, puntos, difusión
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Círculo cromático hecho con canales de Photoshop
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Página de gamma con Illustrator
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE7.7
- × Ejercicio pantone en cmyk y pantone sólido
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Práctica degradados bitono y degradados cmyk
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Perfiles cmyk en fotografías según el soporte (prensa, offset, estucado)
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Cajas de texto en cmyk, b/n y bitono
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Ejercicio troqueles metal
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Ejercicio troqueles láser
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × Acabados especiales: relieve y estampación
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE3.1, CE7.7
- × Escoger tamaño de un libro

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7

- × Ejercicio de plegados

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7

- × Preparación de características técnicas

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1, CE7.7

- × Preparar original de imprenta de un cartel

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE3.1, CE7.7

- × Preparar original de imprenta de un libro

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE3.1, CE7.7

- × Corregir original de imprenta defectuoso

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.7

- × Examen final

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE7.3, CE7.4

- × Entrega original cartel asignatura

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO A LA TEORÍA IMPARTIDA EN CLASE:

- × JOHANSSON Kaj, LUNDBERG Peter, RYBERG Robert. **Manual de producción gráfica.**

Recetas. GG (Gustavo Gili).

ISBN: 84-252-1739-3.

- × AMBROSE Gavin, HARRIS Paul. **Formato.**

Colección "Bases del diseño" Parramón Ediciones, 2004.

ISBN: 84-342-2673-1

- × AMBROSE Gavin, HARRIS Paul. **Impresión y acabados.**

Colección "Bases del diseño" Parramón Ediciones, 2007.

ISBN: 9788434229099

- × AMBROSE Gavin, HARRIS Paul. **Imagen.**

Colección "Bases del diseño". Parramón Ediciones, 2006.

ISBN: 8434228548

- ✘ GATTER Mark. **Listo para imprenta.**
Index Book, 2005.
ISBN: 84-96309-30-4.
- ✘ FAWCETT-TANG Roger. **Acabados de impresión y edición de folletos y catálogos.**
Rotovision, Index Book. 2006.
ISBN: 2-940361-23-1
- ✘ FORMENTÍ Josep, REVERTE Sergio. **La imagen gráfica y su reproducción**
Pautas para una correcta realización y reproducción de originales en la producción gráfica. Ediciones CPG.
ISBN: 978-84-931329-4-1
- ✘ POZO Rafael. **Diseño y producción gráfica.**
Ediciones CPG.
ISBN: 978-84- 931329-3-4
- ✘ HASLAM Andrew. **Creación, diseño y producción de libros.**
Editorial Blume. Naturart, S.A.
ISBN: 9788498011463

Programación de la asignatura

Programación aún con opción de cambios de calendario y distribución de temario

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ Semana: 1 y 2

Actividad: Introducción de la asignatura, Procesos de producción gráfica, Escala de grises con gouache

Lugar: EINA

Material: Gouache blanco Talens, gouache negro Talens, pinceles de diferentes gruesos (uno muy fino y uno grueso), trapo para escurrir los pinceles, pote de vidrio para agua, regla metálica y escuadra, lápiz de punta fina, papeles blancos (folios), 2 cartulinas satinadas, tiralíneas (opcional) Para plafonar: papel vegetal A3, cartón pluma A3 de 3 mm, spray adhesivo fijo, cutter y cutting mate

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

✘ Semana: 3 y 4

Actividad: Elementos comunes en todos los sistemas de impresión

✘ Escala de grises con trama manual

Lugar: EINA

Material: Regla metálica y escuadra, lápiz de punta fina, papeles blancos (folios), 2 cartulinas satinadas, rotring 0,2 y tinta (en "Piera" hay). Para plafonar: papel vegetal A3, cartón pluma A3 de 3 mm, spray adhesivo fijo, cutter y cutting mate

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7, CE1.7**× Semana:** 5 y 6**Actividad:** CMYK vs. Tintas planas, Fotografía con trama manual**Lugar:** EINA**Material:** Regla metálica y escuadra, lápiz de punta fina, papeles blancos (folios), 2 cartulinas satinadas, rotring 0,2 y tinta (en Piera tienen). Para plafonar: papel vegetal A3, cartón pluma A3 de 3 mm, spray adhesivo fijo, cutter y cutting mate**Resultados de aprendizaje:** CE3.1, CE7.7**× Semana:** 7 y 8**Actividad:** Modos de reproducción, Escala de grises y fotografía con trama digital: líneas, puntos, difusión**Lugar:** EINA**Material:** Cuentahilos**Resultados de aprendizaje:** CE3.1, CE7.7**× Semana:** 9 y 10**Actividad:** Sistemas de impresión, Círculos cromáticos hechos con canales de Photoshop**Lugar:** EINA**Material:** Cuentahilos**Resultados de aprendizaje:** CE3.1, CE7.7**× Semana:** 11 y 12**Actividad:** Sistemas de impresión – offset, Página de gamma con Illustrator**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE7.7, CE7.4**× Semana:** 13 y 14**Actividad:** Forma impresora offset, Offset-digital, Fiabilidad del color, Ejercicio pantone en cmyk y pantone sólido**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE3.1, CE7.7**× Semana:** 15 y 16**Actividad:** Visita a imprenta offset, Práctica degradados bitono y degradados cmyk**Lugar:** Empresa externa**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE1.7, CE7.7**× Semana:** 17 y 18**Actividad:** Reimpresión, Postimpresión, Perfiles cmyk en fotografías según el soporte (prensa, offset, estucado)**Lugar:** EINA**Material:** -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7**× Semana:** 19 y 20

Actividad: Cómo preparar documentos para imprenta, Impresión de papel ya manipulado, Cajas de texto en cmyk, b/n y bitono

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× Semana: 21 y 22

Actividad: Troqueles de metal

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× Semana: 23 y 24

Actividad: Troqueles láser

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× Semana: 25 y 26

Actividad: Visita Empresa Troqueles

Lugar: Empresa externa

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE7.7

× Semana: 27 y 28

Actividad: Imposición + cálculos de merma de papel, Escoger tamaño de un libro

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7

× Semana: 29 y 30

Actividad: Imposición de las páginas dentro de un pliegue, Encartes y desplegados, Ejercicio de plegados

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7

× Semana: 31 y 32

Actividad: Imposición, Preparación de características técnicas

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1, CE7.7

× Semana: 33 y 34

Actividad: Encuadernación, Preparar original de imprenta de un cartel

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 35 y 36

Actividad: Encuadernación, Preparar original de imprenta de un libro

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 35 y 36

Actividad: original cartel asignatura

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 37 y 38

Actividad: Examen final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: E7.3, CE7.4

× **Semana:** 39 y 40

Actividad: Repesca examen final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: E7.3, CE7.4

ENTREGAS

× **Semana:** 1 y 2

Actividad: Escala de grisos amb gouache

Lugar: EINA

Material: Gouache blanc talens, gouache negre talens, pinzells de diferents gruixos (un de molt finet i un de gruixut va bé), drap per eixugar els pinzells, pot de vidre per aigua, regla metàl·lic i escaire, llapis puntafina, papers blancs (folis), 2 cartulines satinades, tiralínies (opcional), rotring 0,2 i tinta (a Piera en tenen). Per plafonar: paper vegetal A3, cartró pluma A3 de 3 mm, spray adhesiu fixe, cutter i cutting mat

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 3 y 4

Actividad: Escala de grises con gouache

Lugar: EINA

Material: Gouache blanco talens, gouache negro talens, pinceles de diferentes gruesos (uno muy fino y uno grueso), trapo para escurrir los pinceles, pote de vidrio para agua, regla metálica y escuadra, lápiz de punta fina, papeles blancos (folios), 2 cartulinas satinadas, tiralíneas (opcional), rotring 0,2 y tinta (en Piera hay). Para plafonar: papel vegetal A3, cartón pluma A3 de 3 mm, spray adhesivo fijo, cutter y

cutting mate

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7, CE1.7

× **Semana:** 3 y 4

Actividad: Distinción de tintas

Lugar: EINA

Material: Comptafils

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7, CE1.7

× **Semana:** 5 y 6

Actividad: Fotografía con trama manual

Lugar: EINA

Material: Regla metálica y escuadra, lápiz de punta fina, papeles blancos (folios), 2 cartulinas satinadas, rotring 0,2 y tinta (en Piera tienen). Para plafonar: papel vegetal A3, cartón pluma A3 de 3 mm, spray adhesivo fijo, cutter y cutting mate

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 5 y 6

Actividad: Identificación de Pantones

Lugar: EINA

Material: Cuentahilos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 7 y 8

Actividad: Escala de grises y fotografía con trama digital: líneas, puntos, difusión

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 7 y 8

Actividad: Identificación de modos de reproducción

Lugar: EINA

Material: Cuentahilos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 9 y 10

Actividad: Círculo cromático hecho con canales de Photoshop

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 11 y 12

Actividad: Página de gamma con Illustrator

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE7.7

× **Semana:** 13 y 14

- Actividad:** Pantone en cmyk y pantone sólido
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 15 y 16
Actividad: Degradados bitono y degradados cmyk
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE7.7
- × **Semana:** 17 y 18
Actividad: Perfiles cmyk en fotografías según el soporte.
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 19 y 20
Actividad: Cajas de texto en cmyk, b/n y bitono
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 19 y 20
Actividad: Folletín como si lo lleváramos a imprenta
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.7, CE7.7
- × **Semana:** 21 y 22
Actividad: Troqueles metal
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 21 y 22
Actividad: Sobres de fabricación a medida o manipulados
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 23 y 24
Actividad: Troqueles láser
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 25 y 26

- Actividad:** Acabados especiales: relieve y estampación
Lugar: Empresa externa
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE7.7
- × **Semana:** 27 y 28
Actividad: Formato de libro
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 27 y 28
Actividad: Imposición sencilla
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 29 y 30
Actividad: Plegados
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 29 y 30
Actividad: Imposición compleja
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 31 y 32
Actividad: Preparación de características técnicas
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 33 y 34
Actividad: Preparar original de imprenta de un cartel
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 35 y 36
Actividad: Preparar original de imprenta de un libro
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE3.1, CE7.7
- × **Semana:** 35 y 36

Actividad: Proyecto final: Cartel asignatura

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 37 y 38

Actividad: Corregir original de imprenta defectuoso

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 37 y 38

Actividad: Examen final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: E7.3, CE7.4

× **Semana:** 39 y 40

Actividad: Reevaluación

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: E7.3, CE7.4

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × **CE1.5** Evaluar objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables con el fin de detectar problemas de diseño en relación a las características y prestaciones de los materiales o los procesos de fabricación.
- × **CE1.6** Aportar soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.
- × **CE1.7** Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultats d'aprenentatge

- × **CE3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear de manera verosímil anteproyectos de diseño.

Competencia

- × **CE7** Demostrar que entiende los materiales, sus calidades, los procesos y los costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje

- × **CE7.3** Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales.
- × **CE7.4** Describir los sistemas de transformación industrial de materiales para plantear proyectos de diseño.
- × **CE7.7** Usar los recursos que procuran las artes gráficas para el desarrollo de proyectos de diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Color y volumen

El curso se plantea como una introducción al estudio del color y el volumen, dentro del conjunto de asignaturas iniciales y comunes vinculadas a los medios de expresión, que tienen como objetivo general capacitar al alumno para la percepción, el análisis y la composición plástica en dos y tres dimensiones. Se divide en dos bloques interrelacionados y alternativos que tienen un carácter teórico y práctico.

Color:

Mediante las diversas prácticas y con el apoyo de las lecturas pertinentes se estudia cómo el color puede ser analizado a partir de sistemas teóricos que explican la relación entre matiz, valor tonal e intensidad cromática. Los estudiantes investigan el color dentro de los contextos de la luz, la textura, la forma y el espacio.

Volumen:

El uso de materiales diversos, procesos de transformación y sistemas constructivos elementales, acompañados de debates, sesiones explicativas, lecturas y visitas, tienen que servir a la iniciación del lenguaje básico de las relaciones entre forma y espacio, al estímulo de la percepción tridimensional y al fomento de criterios estéticos y posicionamientos críticos alrededor de la creación en tres dimensiones.

Código

200636

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Expresión artística

Profesorado

[Irma Arribas](#)

[Enric Mas i Barceló](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Esta asignatura no tiene ningún requisito previo, se puede cursar sin haber estudiado nunca antes color y volumen.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE 1: COLOR

La percepción del color

- × Color, experiencia y significado. El fenómeno cromático y su estudio.
- × Teorías del color. Principios y sistemas de clasificación.

Dimensiones del color: Matiz, Luminosidad y Saturación

- × La luminosidad y los llamados colores acromáticos.
- × El matiz como rasgo definitorio del color.
- × La saturación. Relaciones con el matiz y la luminosidad. El concepto de valor tonal.

Relaciones cromáticas

- × Armonías y significado
- × Armonías y valor tonal. Relaciones de profundidad.

Color y diseño

- × Color y objeto
- × Color en el espacio
- × Color e identidad

BLOQUE II: VOLUMEN

Percepción y manipulación del volumen Percepción y toma de conciencia de las características volumétricas y físicas de los elementos que nos rodean.

Análisis formal de los elementos volumétricos

- × El punto, la línea, el plano y la masa.
- × El lleno y el vacío. El juego positivo / negativo.
- × Peso y densidad. La estructura y el equilibrio.
- × Forma y textura.

Sistemas de generación de volumen

- ✗ Talla, modelado y construcción
- ✗ Representación, estilización y abstracción.
- ✗ Escala y dimensión. Proyecto, realidad e irrealidad.

El volumen y el diseño

- ✗ Las formas tridimensionales y su interpretación. El objeto significativo. Lecturas y análisis crítico.
- ✗ Las relaciones entre las formas y su entorno. El punto de vista del espectador: Ubicaciones y distribución. Uso, posicionamiento y recorrido.
- ✗ El elemento volumétrico en el contexto de la identidad y la marca

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✗ Clases magistrales en grupos combinados, con los marcos teóricos y comentarios de obras de arte relevantes para los contenidos de la asignatura.
- ✗ Lecturas y visitas comentadas.
- ✗ Explicación de los procedimientos característicos de las diferentes técnicas y materiales.
- ✗ Desarrollo de proyectos, personales y grupales, en relación a los contenidos de las sesiones teóricas y trabajo en el aula/taller con seguimiento periódico.
- ✗ Presentaciones periódicas de los trabajos.
- ✗ Realización de un dossier con imágenes de la totalidad de los trabajos de curso.

✗ Clases Teóricas

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales, comentario de obras relevantes y debate en grupos combinados

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15

✗ Seminarios

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Explicación de los procedimientos característicos de diferentes técnicas artísticas.

Competencias: CE4, CE22

✗ Realización de trabajos

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo y desarrollo de las diferentes técnicas expresivas presentadas en las clases teóricas.

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19

✗ Taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Realización en el aula de ejercicios dirigidos de aplicación de las técnicas de dibujo, color y volumen, y tutorías de seguimiento de la realización de trabajos personales

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19

✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de los trabajos con evaluaciones individuales, grupales, autoevaluaciones y evaluaciones cruzadas.

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Introducción a la teoría del color

Horas: 2 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15

✘ Introducción al matiz

Horas: 1h 30 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15

✘ Introducción al valor tonal

Horas: 1h 30 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15

✘ Introducción a la intensidad

Horas: 1h 30 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15

✘ Introducción a las relaciones cromáticas

Horas: 2 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15

✘ Introducción al volumen

Horas: 2 **Resultados de aprendizaje:** CE22.2

✘ Introducción al análisis formal de los elementos volumétricos

Horas: 1h 30

Resultados de aprendizaje: CE22.2

✘ Introducción a las técnicas de generación de volúmen **Horas:** 3 **Resultados de aprendizaje:** CE22.2

✘ Introducción al carácter significativo de las formas y los objetos

Horas: 1h 30

Resultados de aprendizaje: CE22.2

✘ Introducción al espacio en relación al color y el volúmen de los elementos que se disponen en él **Horas:** 1h 30

Resultados de aprendizaje: CE22.2

✘ Introducción al color y el volúmen en relación al diseño de elementos de identidad

Hores: 1h 30 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Escala cromática
Horas: 3 Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × Escala de grises
Horas: 2 Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × Escala de saturación **Horas: 2 Resultados de aprendizaje: CE3.6**
- × Harmonía y significado
Horas: 2 Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE3.7, CE4.5
- × Harmonía y valor tonal
Horas: 2 Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × El punto en el espacio **Horas: 2h 30**
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Elementos lineales en el espacio
Horas: 1h 30 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × El plano como generador de volumen
Horas: 1h 30 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Sistemas aditivos y sustractivos en el trabajo con la masa
Horas: 6 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Construcciones y estructuras
Horas: 4 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Ensamblaje **Horas: 3**
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Color, volúmen e identidad
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE4.4, CE22.2, CT10, CT19
- × Color, volúmen y objeto
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE3.7, CE4.5, CT10
- × Color, volúmen y espacio (instalación)
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE4.5, CT10, CT15

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Desarrollo de la escala cromática
Horas: 2 Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × Desarrollo de la escala de grises
Horas: 2 Resultados de aprendizaje: CE3.6

- × Desarrollo de la escala de saturación **Horas: 2 Resultados de aprendizaje: CE3.6**
- × Desarrollo armonía y significado
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE3.5, CE4.5
- × Desarrollo de armonías y valores tonales
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE3.5, CE4.5
- × Desarrollo del punto en el espacio
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo de elementos lineales
Horas: 3 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo de formas volumétricas a partir del plano
Horas: 3 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo de los sistemas aditivos y sustractivos en el trabajo con la masa
Horas: 5 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo de construcciones y estructuras
Horas: 5 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo del trabajo de identidad **Horas: 5 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2**
- × Desarrollo del trabajo con objetos
Horas: 5 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Preparación y desarrollo de las instalaciones
Horas: 5 Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Visitas a exposiciones
Horas: 8 Resultados de aprendizaje: CT15, CT19, CE22.2
- × Lecturas
Horas: 8 Resultados de aprendizaje: CT10, CT19, CE22.2
- × Investigación
Horas: 4 Resultados de aprendizaje: CT10, CT19, CE22.2
- × Realización del dossier
Horas: 6 Resultados de aprendizaje: CT10, CT19, CE22.2

Evaluación

- × La evaluación será sumativa y formativa, con trabajos prácticos y teórico/prácticos que se recogerán en un portafolio y que supondrán el 70% de la nota. Cada trabajo

tendrá su plazo de entrega.

- ✘ Los retrasos en la entrega serán penalizados con un punto por cada día de retraso, estableciéndose dos fechas de evaluación intermedia para la recuperación de los trabajos suspendidos o no finalizados dentro de los plazos.
- ✘ Los tres últimos trabajos no admiten recuperación.
- ✘ Las visitas, la asistencia a las clases, así como la entrega puntual de los trabajos, serán obligatorios.
- ✘ La actitud participativa, el trabajo en (y por) grupo, la iniciativa y las aportaciones espontáneas, y las presentaciones individuales y colectivas contribuirán a la evaluación y contarán un 30% de la calificación.
- ✘ En caso de ausencia en un día de examen o entrega deberá llevar el certificado correspondiente y pactar la entrega de los trabajos pendientes con los profesores en cada caso.
- ✘ La no presentación total o parcial de los trabajos así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Pawlik, Johannes. ***La Teoría del Color***.
Barcelona: Paidós, 1996
- ✘ Arnheim, Rudolf. ***Arte y percepción visual***.
Madrid: Alianza Forma, 1998
- ✘ Arnheim, Rudolf. ***Arte y percepción visual***.
Barcelona: Paidós, 1986
- ✘ Klee, Paul 1961. ***Notebooks Volume 1: The Thinking Eye***.
London: Lord Humphries Publishers Limited, 1961
- ✘ Klee, Paul 1961. ***Notebooks Volume 1: The Nature of Nature***.
London: Lord Humphries Publishers Limited, 1973
- ✘ Gage, John. ***Color y Cultura***.
Madrid: Siruela, 1993
- ✘ Gage, John. ***Color and Meaning***.
London: Thames and Hudson, 1999
- ✘ Albers, Josef. ***La interacción del color***.
Madrid: Alianza Forma, 1998
- ✘ Itten, Johannes. ***The Elements of Color***.
New York: Van Nostrand Reinhold, 1970

- ✗ Krauss, Rosalind. *Pasajes de la escultura moderna*. Madrid:Akal, 2002
- ✗ Maderuelo, Javier. *El espacio raptado*. Madrid: Mondadori, 1990
- ✗ Marchan-Fiz, Simon. *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Akal, 1994
- ✗ Read, Herbert. *La escultura moderna*. Barcelona: Destino. 1994

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✗ **Semana: 1 Actividad:** Introducción general. Organización del curso. Lista de materiales **Lugar:** EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CT15
- ✗ **Semana: 2 Actividad:** Introducción al volumen: el punto. Introducción a la teoría del color **Lugar:** EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CT15
- ✗ **Semana: 3 Actividad:** Introducción a la teoría del color. Escala de grises. Introducción al volumen: el punto **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, agujas, cartón pluma **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CT15
- ✗ **Semana: 4 Actividad:** Escala cromática. Introducción al volumen: el punto y la línea **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, hilo **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CT10, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 5 Actividad:** Escala de saturación. Introducción al volumen: la línea **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, alambre **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 6 Actividad:** Armonías de colores. Introducción al volumen: la línea y el plano **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, alambre, papel, pegamento **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 7 Actividad:** Introducción al volumen: el plan. Armonías. **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, cartón **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 8 Actividad:** Talla. Armonías **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, cartón, poliestireno **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 9 Actividad:** Talla. Armonías **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, cartón, poliestireno **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 10 Actividad:** Construcción. Armonías **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, cartón, masilla, pegamento **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19

- ✘ **Semana:** 11 **Actividad:** Ensamblaje. Armonías **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, cartón, rechazo, adhesivos **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 12 **Actividad:** Modelado. Armonías **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, cartón, pasta de modelado **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 13 **Actividad:** Armonías. Instalación **Lugar:** EINA **Material:** Gouache, papel, cartón, material diverso **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 14 **Actividad:** Instalación **Lugar:** EINA **Material:** Material diverso **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 15 **Actividad:** Instalación **Lugar:** EINA **Material:** Material diverso **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 16 **Actividad:** Objetos **Lugar:** EINA **Material:** Objetos, adhesivos **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 17 **Actividad:** Objetos **Lugar:** EINA **Material:** Objetos, adhesivos **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 18 **Actividad:** Identidad **Lugar:** EINA **Material:** Material diverso **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 19 **Actividad:** Identidad **Lugar:** EINA **Material:** Material diverso **Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIA ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- ✘ **CE3.5** Utilizar el lenguaje de los materiales, su significado y sus propiedades expresivas.

- × **CE3.6** Aplicar el color de acuerdo a los sistemas teóricos que explican la relación entre el matiz, el valor tonal y la intensidad cromática.
- × **CE3.7** Demostrar criterios razonados en la elección de formatos, medidas y proporciones.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados del aprendizaje

- × **CE4.4** Representar, de acuerdo con las convenciones de dibujo, color y volumen, espacios, objetos y personas observadas del natural.
- × **CE4.5** Crear composiciones de poca complejidad en dos y tres dimensiones demostrando intención expresiva, habilidad compositiva y capacidad para la resolución formal.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados del aprendizaje

- × **CE22.2** Distinguir los potenciales comunicativos y expresivos de los diferentes códigos artísticos y sus formas de articulación para lograr resultados que correspondan a intenciones preestablecidas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Comisariado de Exposiciones de Diseño

Las exposiciones temporales y la gestión de la programación de los museos ofrecen un campo muy amplio y creciente de trabajo.

El comisariado es una salida profesional que se puede convertir en una actividad regular o en una práctica puntual de un diseñador en cualquiera de sus especialidades. La asignatura interesa también a los futuros profesionales que se dediquen a la producción de exposiciones y a la museografía (diseño expositivo, catálogos, comunicación).

La realización de una exposición incluye tareas y habilidades muy diversas. El comisario tiene que ser capaz de crear un discurso, de hacer un proyecto viable, de comunicarlo y convencer a los posibles clientes y de negociar con los otros agentes que intervienen en la producción de la exposición.

La asignatura quiere dar a conocer el procesos de comisariado de una exposición de diseño para ser capaz de plantearla y llevarla a cabo.

El curso preparará al alumno para ser capaz de desarrollar y presentar un proyecto profesional.

Código

200674

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Uli Marchsteiner](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No hay prerequisites específicos. La asignatura está destinada a alumnos de cualquier especialidad.

La naturaleza de la tarea del comisariado implica desarrollar capacidades diversas, tanto de orden reflexivo como de orden práctico.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE 1: FUNDAMENTOS CONCEPTUALES Y METODOLÓGICOS.

1. Introducción

- × Historia de las exposiciones en general
- × Exposiciones de tesis: Cultura y Diseño
- × Los diferentes formatos expositivos
- × Los problemas específicos del comisariado

2. Tareas del comisariado

- × Responsabilidades y campos de actuación de un comisario
- × Los procesos de trabajo paso a paso
- × ¿Cómo se hace una exposición?
- × ¿Cómo se hace un proyecto expositivo?
- × ¿Cómo se debe presentar?

3. Estudio de proyectos expositivos en concreto

- × Análisis de la actualidad y tendencias
- × Tipo de comisarios: Entrevistas e invitados en clase
- × Realización de visitas a exposiciones en curso

BLOQUE 2: PROYECTO DE COMISARIADO.

Este año se hará una colaboración con el equipo organizador de la Fundació Tàpies. Se investigarán contenidos para una exposición con la ayuda del archivo de la misma entidad. Se trataría de desarrollar todos los pasos necesarios para presentar un proyecto de comisariado cumplido con listado de obras, estructura de contenidos, redacción de todos los textos necesarios, elegir fotografías para la imagen gráfica de la exposición en concreto, etc. En una presentación final se presentará el proyecto al equipo de la Tàpies para tener un punto de partida real y para tener la opinión de un cliente en concreto.

Metodología docente y actividades formativas

- × Clases introductorias de carácter teórico
- × Participación de invitados y visitas de exposiciones
- × Ejercicios de corto plazo que acompañan las clases y las visitas

- ✗ Diversas tutorías y presentaciones preliminares durante el curso

Evaluación

- ✗ Entrega de los ejercicios en el tiempo previsto
- ✗ Tutoría individual y trabajo de curso
- ✗ Evaluación de cada uno de los tres estadios: concepción, proyecto, presentación del proyecto. Evaluación final conjuntamente con el equipo colaborador externo
- ✗ El proyecto de curaduría cuenta para la nota final un 60%. Los ejercicios a corto plazo un 30% y el 10% por participación y comportamiento en clase. Si el alumno falta más de 7 veces en clase se le rebaja la nota final en un punto.

Bibliografía y enlaces web

- ✗ A.A.V.V.: ***Els límits del museu***,
Barcelona, Fundació Tàpies, 1996.
- ✗ Fernández, Alonso i García Fernández, Isabel: ***Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje***,
Madrid, Alianza Editoria, 2010.
- ✗ Cooke, L. i Wollen, P.: ***Visual display. Culture Beyond Appareances***,
Nova York, The New Press, 1995.
- ✗ Fanego, P. i De Llano, P.: ***El Medio es el Museo***,
Fundación MARCO, Koldo M Mitxelena, 2009.
- ✗ Greenberg, Reesa; Ferguson, Bruce W.; Nairne, Sandy (eds.): ***Thinking about exhibitions***,
Londres Routlege, 1996.
- ✗ Hughes, Philip: ***Scénographie d'exposition***,
Paris, Eyrolles, 2010.
- ✗ Miró, Neus i Picazo, Glòria (eds.): ***Impasse 8: L'exposició com a dispositiu. teories i pràctiques entorn de l'exposició***,
Lleida, Centra d'Art La Panera, 2008.
- ✗ O'Doherty, Brien: ***Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo***,
Murcia, CENDEAC, 2011 [2000].
- ✗ Ramoneda, Josep: ***1994-2006 Exposicions CCCB***,
Barcelona CCCB / Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona, 2007.
- ✗ Rico, Juan Carlos: ***Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas***,
Madrid, Silex, 2010.

- ✘ Serota, Nicholas: ***Experience or interpretation. The dilemma of Museums of Modern Art***,
Londres, Thames & Hudson, 2000 [1996].
- ✘ Szeemann, Harald: ***Écrire les expositions***,
Paris, La lettre volée, 1996.
- ✘ Tejada Martin, Isabel: ***El montaje expositivo como traducción***,
Madrid, Trama-Fundación Arte y derecho, 2006.

WEBS

- ✘ <http://www.dhub-bcn.cat>
- ✘ <http://www.historiadeldisseny.org>

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Creación Digital

En el siglo XXI, la mayoría de disciplinas artísticas y creativas utilizan en mayor o menor medida recursos digitales en la fase de producción, difusión o recepción de las obras. Bajo el paraguas de creación digital puede haber, por tanto, un sinnúmero de especialidades, tradiciones y metodologías de trabajo distantes y, en principio, sin demasiados puntos en común. Con el fin de filtrar la materia de estudio, en esta asignatura daremos prioridad a aquellos elementos que de alguna manera u otra son prototípicos del lenguaje digital como la interactividad, los soportes audiovisuales, y las redes de comunicación, entre otros. La asignatura persigue un doble objetivo. En primer lugar, trabajar los diferentes medios y recursos desde el punto de vista del especialista. El audio, el vídeo, la luz, la programación o la electrónica son disciplinas independientes y como tales deberemos tratarlas. En segundo lugar, y este es el objetivo final de la asignatura, orquesta todos estos recursos multimedia desde una visión integradora e interdisciplinaria, tratando el conjunto de medios como una paleta de colores a disposición de un proyecto y una idea. Creación digital tiene un carácter práctico y está especialmente diseñada para alumnos interesados en las posibilidades expresivas y de integración interdisciplinaria de los proyectos multimedia. En la asignatura se profundizará en el uso de programas específicos para la generación de recursos multimedia pero, sobre todo, se trabajará con software de código abierto que permita integrar los diversos medios y la programación de forma asequible como Processing o Arduino. Asimismo prestaremos especial atención a las interacciones entre el mundo físico y el virtual ampliando el campo de acción a los objetos, las instalaciones, la arquitectura, las exposiciones o el espacio escénico. En este sentido, existe la posibilidad de seleccionar proyectos de los alumnos para su exhibición pública en festivales, centros expositivos o soportes urbanos.

Código

200675

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Santi Vilanova](#)

Idiomas

Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos específicos para la asignatura. Sin embargo, se valorará la experiencia con editores de imagen, vídeo o audio así como unos mínimos conocimientos en algún lenguaje de programación. La asignatura está diseñada para alumnos con diversas trayectorias e intereses y tiene un claro perfil interdisciplinario. Las clases están abiertas a aquellos alumnos interesados en las posibilidades de las nuevas tecnologías multimedia como medio de expresión en proyectos de diseño gráfico, producto, interiores, espacios escénicos, expositivos, etc.

Contenidos de la asignatura

CASOS DE ESTUDIO

A través del análisis de distintos trabajos de referencia en diversos campos de la creación multimedia, tomamos conciencia de las posibilidades expresivas del medio y permitimos una lectura crítica de la aplicación de las tecnologías en cada caso. Dividiremos los casos de estudio en las siguientes categorías: - Creación audiovisual - Escenografía digital y museografía - Interactividad física - Redes y visualización de datos - Electrónica, óptica y mecánica

Ejercicio 1: Análisis de una obra multimedia. Documento en formato digital. - Investigación en las fuentes documentales y la bibliografía - Análisis exhaustivo de la obra - Descripción conceptual, técnica y valoración personal

SOPORTES DIGITALES

Mediante la experimentación práctica y los ejercicios colectivos, comprenderemos el funcionamiento y las posibilidades expresivas que nos ofrecen las herramientas digitales y audiovisuales. - Imagen: videoproyectores y pantallas - Sonido: sistemas de audio - Luz: incandescencia, láser y leds. - Microcontroladores: Arduino, sensores y actuadores - Software: entornos de "creative coding" y manipulación audiovisual en tiempo real

CREACIÓN AUDIOVISUAL

Más allá de los gráficos para televisión, las herramientas digitales nos ofrecen posibilidades expresivas relacionadas con la creación en tiempo real, la imagen generativa y la proyección sobre volumetría. - Imagen, volumen, y punto de vista: Mapping - Formatos no convencionales: media-fachadas y mapeado de píxeles. - Video en tiempo real: VJ - Gráficos y audio generativos **Ejercicio 2:** Mapping de video - Definición de las características conceptuales del proyecto - Definición de los formatos y soportes, y relación con el espectador - Ejecución del proyecto técnico - Creación de los contenidos audiovisuales - Puesta en escena y exposición pública.

INTERACTIVIDAD

Los nuevos procesos de interacción nos pueden ayudar a establecer vínculos gestuales entre las tecnologías y las personas. Exploraremos técnicas emergentes de interacción física que nos permitan crear proyectos centrados en la experiencia de los usuarios, la comunicación y la narrativa. - Mouse y teclado - Análisis de audio - Visión por computadora - Sensores y actuadores - Comunicación y redes

Ejercicio 3: Instalación, performance u objeto interactivo. - Definición de las características conceptuales del proyecto - Definición de los formatos y soportes, y relación con el espectador - Creación de los contenidos audiovisuales - Creación de los sistemas de interacción - Testeo y debugging - Puesta en escena y exposición pública

Metodología docente y actividades formativas

- × Creación de un espacio de trabajo común donde experimentar con los usos expresivos de las nuevas tecnologías
- × Clases teóricas donde se sitúan los temas en la tradición histórica del medio
- × Creación de espacios de debate, análisis crítico y concreción conceptual
- × Horizontalidad, participación, aprendizaje colectivo y trabajo en equipo
- × Enfoque práctico y transdisciplinario, orientado a la realización de proyectos
- × Sesiones dirigidas por aprender las técnicas necesarias para desarrollar cada uno de los ejercicios
- × Asistencia a actividades extra-académicas relacionadas con la materia
- × Recursos para el autoaprendizaje

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades dirigidas - Clases teóricas. 12h. - Taller de tecnología. 12h. - Evaluación. 6h.

Actividades supervisadas - Tutorías de seguimiento de los proyectos. 12h. - Ejercicios de programación a clase. 12h.

Actividades autónomas - Información y documentación - Elaboración de proyectos - Asistencia a eventos, exposiciones, conferencias ...

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y los progresos del alumno de forma individualizada.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 75% de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine ya la defensa oral de los proyectos. El 25% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 25%, el 10% corresponde a la

asistencia.

Para la evaluación se dispondrán de tres notas principales y dos secundarias

Principales: - Trabajo de análisis de una obra multimedia - Proyecto 1: Mapping audiovisual. - Proyecto 2: Instalación, performance u objeto interactivo.

Secundarias: - Creación de un loop de animación para una mediación fachada - Asistencia a una actividad extra-académica relacionada con la disciplina (exposición, festival, obra escénica, concierto, conferencia ...) y exposición o debate en clase.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Maeda, John. *Las Leyes de la simplicidad*, Barcelona, Gedisa, 2006 Una pequeña guía de 10 puntos esenciales en un proyecto de diseño. A cargo del diseñador y programador John Maeda.
- ✘ Moggridge, Bill. *Designing Interactions*. MIT Press, 2007. *Designing Interactions* nos presenta el trabajo de 40 diseñadores influyentes que han dado forma a la manera en la que interactuamos con las tecnologías
- ✘ Casey Reas & Ben Fry. *Getting Started with Processing*. O'Reilly Media, 2010 Una introducción concisa a Processing y sus posibilidades expresivas en el campo de los gráficos interactivos.
- ✘ Banzi, Massimo. *Getting Started with Arduino*. O'Reilly Media, 2011 Guía introductoria al mundo de Arduino, la electrónica básica y el diseño de objetos interactivos
- ✘ Manovich, Lev. *El Lenguaje de los nuevos medios*. Paidós, 2005. La primera teoría rigurosa y sistemática de los nuevos medios, ubicándolos en la historia de las culturas mediáticas y visuales de los últimos siglos.

RecursosWeb

- ✘ Casos de estudio: <https://www.youtube.com/watch?v=GfoqiyB1ndE>
<https://vimeo.com/64624233> <https://vimeo.com/24642623> <https://vimeo.com/15645988>
- ✘ Blogs: <http://www.createdigitalmotion.com> <http://www.creativeapplications.net>
<http://www.dataisnature.com/> <http://we-make-money-not-art.com/>
- ✘ Estudios: <http://www.artcom.de/> <http://marshmallowlaserfeast.com/>
<http://mediainteractivedesign.com/> <http://www.espadaysantacruz.com/>
- ✘ Medialabs y festivales multimedia en Barcelona: <http://www.hangar.org>
<http://www.telenoika.net/> <http://www.theinfluencers.org> <http://www.mirabcn.cat/>
<http://www.off.ws> <http://fablabbcn.org/>
- ✘ Internacionales: <http://resonate.io/> <http://www.aec.at/festival/en>
<http://www.transmediale.de> <http://www.kernelfestival.net>

- × Recursos de aprendizaje: <http://processing.org/tutorials/> <http://arduino.cc/en/Tutorial/HomePage> <http://www.openprocessing.org/>

Programación de la asignatura

- × **Semana 1** : Presentación de la materia y análisis de los primeros casos de estudio
- × **Semana 2** : Casos de estudio. Enunciado del primer ejercicio.
- × **Semana 3** : Taller de Tecnología. Soportes digitales: Video.
- × **Semana 4** : Casos de estudio. Entrega y exposición del primer ejercicio y debate en clase.
- × **Semana 5** : Mapping + Enunciado del segundo ejercicio
- × **Semana 6** : Mapping
- × **Semana 7** : Video en tiempo real
- × **Semana 8** : Taller de tecnología. Soportes digitales: Audio.
- × **Semana 9** : Entrega y exposición del segundo ejercicio.
- × **Semana 10** : Taller de tecnología. Soportes digitales: Luz. Enunciado ejercicio voluntario.
- × **Semana 11** : Introducción a Processing. Interactividad: Mouse y teclado
- × **Semana 12** : Interactividad: Análisis de audio
- × **Semana 13** : Interactividad: Visión por Computadora. Enunciado del proyecto final.
- × **Semana 14** : Interactividad: Visión por Computadora. Kinect.
- × **Semana 15** : Taller de tecnología. Arduino + actuadores
- × **Semana 16** : Taller de tecnología. Arduino + sensores
- × **Semana 17** : Interactividad: Arduino
- × **Semana 18** : Tutorías Proyecto Final
- × **Semana 19** : Tutorías Proyecto Final
- × **Semana 20** : Presentaciones Proyecto Final

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión multimedia, de

técnicas de representación y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades multimedia y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.
- × **CE3.3** Aplicar los diferentes procedimientos multimedia en función de las necesidades comunicativas y expresivas del proyecto de diseño.
- × **CE3.4** Utilizar los diferentes procedimientos y técnicas digitales adaptándolos a los requerimientos del proyecto.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión digital (programación, interacción y recursos multimedia) para desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación multimedia (maquetación, animación, imagen, texto, video, audio, etc.).
- × **CE4.2** Utilizar los recursos expresivos de la programación para la generación de animaciones.
- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, performance, etc.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.3** Combinar las técnicas tradicionales con los medios digitales.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes multimedia para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes multimedia con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Creación Tipográfica

La asignatura se divide en dos bloques, una parte teórica e histórica, y otra práctica. Se ofrece una aproximación a la letra y su diseño a partir de su estudio evolutivo, sin olvidar la influencia de las tecnologías utilizadas en su construcción a lo largo de la historia, y finalmente se introducen las técnicas y los recursos necesarios para su creación mediante las herramientas digitales disponibles en la actualidad. Los objetivos del primer bloque se orientan inicialmente hacia el conocimiento de la arquitectura de la letra y de la terminología de sus componentes estructurales, que permitirán asimilar los contenidos generales del curso, orientados hacia el estudio histórico de la forma letra, desde sus primeras manifestaciones en las inscripciones sobre piedra, hasta las formas tipográficas actuales diseñadas en el ámbito digital. El curso en el segundo bloque se plantea como un taller en el que se trabaja la creación de caracteres alfabéticos desde diferentes ópticas estructurales, siempre en función de su aplicación final en el entorno del diseño gráfico.

Código

200676

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Joancarles Casasín](#)

[Albert Corbeto](#)

[Laura Meseguer](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

- ✘ 1.1. Introducción a la tipografía: anatomía y arquitectura de la letra tipográfica. La forma de la letra y su terminología. Familias, fuentes y estilos.
- ✘ 1.2. La tecnología tipográfica. Estudio de los procesos tecnológicos que han permitido a lo largo de la historia la creación de las letras tipográficas. Se analizan los métodos y las técnicas que desde la invención de la imprenta, a lo largo de cuatro siglos, permitieron la fabricación de las letras, así como los nuevos procesos frutos de la mecanización y la posterior revolución digital.
- ✘ 1.3. La escritura y el alfabeto. Aproximación a las primeras manifestaciones escritas y a la posterior aparición de los alfabetos. Influencia de las técnicas de escritura y los utensilios empleados en la forma y características de las letras.
- ✘ 1.4. Historia y evolución de las letras mayúsculas y minúsculas, desde las capitales epigráficas de la época clásica hasta la aparición de la escritura carolingia, entendida como origen y fundamento de lo que conocemos actualmente como letra tipográfica.
- ✘ 1.5. De la escritura manual a la escritura tipográfica. La invención de la imprenta y la influencia de las formas caligráficas en la creación de las primeras letras tipográficas.
- ✘ 1.6. De la letra gótica a las romanas de inspiración humanística. La romana antigua clásica y su pervivencia.
- ✘ 1.7. Las primeras respuestas racionales hacia la tradición clásica de inspiración caligráfica y su evolución hasta la aparición de las llamadas letras de estilo moderno.
- ✘ 1.8. Las letras surgidas de la Revolución Industrial. La aparición de los nuevos diseños inspirados en los estilos modernos adaptados a las nuevas necesidades sociales: las letras negrita, lineales, egipcias y de palo seco.
- ✘ 1.9. Reacciones hacia los estilos modernos del período industrial y la voluntad de retorno a las formas clásicas: las letras elzevirianas y las tipografías de las nuevas imprentas artesanales.
- ✘ 1.10. Mecanización e historicismo tipográfico. La necesidad de estudiar, entender y recuperar los diseños del pasado para satisfacer las necesidades de los nuevos sistemas de impresión. La irrupción del diseñador como responsable de las formas de las letras.
- ✘ 1.11. Vanguardia y tipografía. La participación de los artistas en la concepción de la letra. La Nueva Tipografía.
- ✘ 1.12. La adaptación de la tipografía en las nuevas tecnologías. La Revolución digital y la influencia de los diseños de letras del pasado en la creación tipográfica actual.

BLOQUE II

Clases teóricas

- × Anatomía de las letras
- × Procesos de digitalización
- × Métodos para hacer bocetos de los tipos
- × *Lettering*
- × Microtipografía
- × Tipografía, expresión y contexto

Trabajos prácticos

- × Bocetos y desarrollo de tipo para pantalla a partir de unos parámetros de construcción predefinidos
- × Extrapolación y desarrollo del alfabeto desde el *lettering*. [+ Aplicación gráfica]

Evaluación

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. Los profesores harán un seguimiento de la evolución y los progresos del alumno mediante los trabajos de curso, la asistencia y la participación en clase. La nota final será la media de los dos bloques, siempre y cuando se hayan aprobado . La asistencia a clase es obligatoria, los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. La falta de asistencia no justificada de más del 25% de las clases conlleva un no presentado. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia del alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia. Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 75% de la nota corresponde al nivel de resolución de los proyectos o trabajos solicitados. El 25 % de la nota corresponde a la asistencia y el seguimiento y participación activa en las clases y talleres prácticos. Los estudiantes que no presenten los trabajos de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No presentado ".

Trabajo del primer bloque

Se establece la realización de un trabajo de investigación de un tema elegido por el alumno entre ocho opciones diferentes a elegir. Se ofrece libertad para tratar y desarrollar el aspecto que se considere oportuno dentro del marco establecido en el título del tema propuesto. Para hacer este ejercicio se proporciona al alumno una amplia bibliografía general y una más específica según el tema elegido.

Ejercicio: La extensión del trabajo escrito será de 3 a 5 folios, y sólo se podrá incluir una imagen. Se deberá citar la bibliografía consultada, ya sea material impreso o enlaces web. La fecha límite de presentación del trabajo será el día 27 de diciembre.

Objetivo: el objetivo de este ejercicio es familiarizar a los estudiantes con la principal bibliografía dedicada al estudio de la letra y de la historia de las formas tipográficas, y a la vez potenciar sus capacidad para reflexionar y explicar de forma clara y argumentada sus ideas y conocimientos.

Trabajos del segundo bloque

- ✘ Bocetos y desarrollo de tipo para pantalla a partir de unos parámetros de construcción predefinidos.
- ✘ Reconstrucción tipográfica "Las emociones que provocan los fragmentos de letras en paredes, logotipos, marcas comerciales, objetos de *lettering*, etc., son fuentes inagotables de inspiración para los diseñadores tipográficos. Este proceso funciona también en sentido contrario de lo que algunas tipografías, debidamente modificadas, se convierten en marcas y *lettering*." *Ejercicio:* A partir de un modelo seleccionado y consensuado con los profesores habrá que extraer todas las características formales y diseñar el resto de letras suficientemente representativas para convertir un ejemplo de *lettering* en un proyecto de tipografía. El mínimo a diseñar es AONHamburgéfonstiv 123, . ? *, Pero teniendo en cuenta que la aplicación final será un espécimen tipográfico, conviene desarrollar el alfabeto con estos caracteres: Caja alta - ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ Caja baja - abcdefghijklmnopqrstuvwxyz Números - 0123456789 Puntuación y otros símbolos.

Objetivo: Entender, experimentar y asimilar la microtipografía construyendo un alfabeto partiendo de unas pocas letras como modelo .

Metodología: Fases del trabajo - Búsquedas de material - Estudio y análisis de los ejemplos seleccionados - Proceso de trabajo, bocetos y digitalización - Diseño - Presentación

Presentación y entrega: Alfabeto completo, nombre del tipo y del autor o autora impreso en papel A4 (en una sola hoja) y en documento pdf. Apellido-construccion-nombre del tipo.pdf

- ✘ Aplicación en espécimen tipográfico en papel y en pdf según descripción (2^a parte ejercicio). Presentar el material original y los bocetos en un díptico carpeta DinA4
- ✘ Entrega de PDF de la presentación el día 24 de enero (origen, bocetos, resultado final, espécimen).

Calendario del ejercicio:

- ✘ 20/9: Inicio del ejercicio. Enseñar pdf de ejemplo y petición de logotipo o palabra.
- ✘ 27/9: Estudio y elección de modelos (1er intento). Clase teórica sobre digitalización.
- ✘ 4/10: Presentación y elección grupal de los modelos definitivos. Clase teórica sobre *lettering* y primeros pasos.
- ✘ 11/10: Corrección de la dig. del modelo y extras (a, e, un carácter con asc. y otro con desc.)
- ✘ 18/10: Entrega del *briefing* del ejercicio por escrito. Clase teórica sobre construcción

del alfabeto digital y metodología. Corrección de alfabeto.

- × 8/11: Taller de construcción y corrección de alfabeto. Petición de hamburgefontsv.
- × 15/11: Entrega parcial y taller de construcción.
- × 22/11: Taller de construcción. Petición de abcdefghijklmnopqrstuvwxyz Ahon 026 ? . , AU .
- × 29/11: Entrega parcial y explicación del espécimen (2^a parte ejercicio).
- × 13/12: Corrección de alfabeto y espécimen.
- × 20/12: Corrección predifinitiva de alfabeto y espécimen. Petición de alfabeto final.
- × 10/ 01: Entrega de alfabeto final. Corrección espécimen.
- × 17/ 01: Corrección espécimen. Petición de la presentación.
- × 24/01: Entrega (ver arriba) y presentación (origen, bocetos, resultado final, espécimen).

Bibliografía y enlaces web

LIBROS DE CONSULTA

- × Baines, Phil; Haslam, Andrew, *Tipografía: Forma, función y diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- × Blackwell, Lewis, *Tipografía del siglo XX*, 3a ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- × Bringham, Robert, *Los elementos del estilo tipográfico*, Librería/Fondo de Cultura Económica, México, 2008.
- × Burke, Christopher, *Paul Renner, maestro tipógrafo*, Campgràfic, València, 2000.
- × Burke, Christopher, *Active literature. Jan Tschichold and New Typography*, Hyphen Press, Londres, 2007.
- × Carter, Harry, *Orígenes de la tipografía. Punzones, matrices y tipos de imprenta (siglos XV y XVI)*, Ollero & Ramos, Madrid, 1999.
- × Cerezo Arillo, José María, *Diseñadores en la nebulosa: el diseño gráfico en la era digital*, Biblioteca Nueva, Madrid, 1997.
- × Corbeto, Albert, *Tipos de imprenta en España*, Campgràfic, València, 2011.
- × Corbeto, Albert, Daniel B. *Updike, impresor e historiador de la tipografía*, Campgràfic, València, 2011.
- × Corbeto, Albert; i Marina Garone, *Història de la tipografia. L'evolució de la lletra des de Gutenberg fins a les foneries digitals*, Pagès Editors, Lleida, 2012.
- × Gaskell, Philip, *Nueva introducción a la bibliografía material*, Trea, Gijón, 1999.
- × Kinross, Robin, *Tipografía moderna. Un ensayo histórico crítico*, Campgràfic, València, 2008.
- × Lawson, Alexander, *Anatomy of a Typeface*, David R. Godine, Boston, 1990.
- × Moran, James, *Stanley Morison: his typographic achievement*, Lund Humphries, Londres, 1971.
- × Mosley, James, *Sobre los orígenes de la tipografía moderna*, Campgràfic, Valencia,

2010.

- × Noordzij, Gerrit, El trazo. *Teoría de la escritura*, Campgràfic, València, 2009.
- × Pohlen, Joep, *Fuente de letras*, Taschen, 2011.
- × Pujol, Josep M, "Jan Tschichold y la tipografía moderna", dins *Jan Tschichold. La nueva tipografía*, Campgràfic, València, 2003.
- × Pujol, Josep M, "De William Morris a Stanley Morison", dins *Stanley Morison, Principios fundamentales de la tipografía*, Ediciones del Bronce, Barcelona, 1998, pp. 11-90.
- × Rafaeli, Ari, *Book Typography*, The Oak Knoll / The British Library, New Castle / Londres, 2005.
- × Smeijers, Fred, *Counterpunch, making types in the XVI century, designing typefaces now*, Hyphen Press, Londres, 1996.
- × Southall, Richard, *Printer's type in the twentieth century. Manufacturing and design methods*, The British Library / Oak Knoll Press, Londres & New Castle, 2005.
- × Updike, Daniel B., *Printing Types: their History, Forms and Use (A Study in Survivals)*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 1922.

ENLACES WEB

- × <http://www.unostiposduros.com/>
- × <http://typefoundry.blogspot.com.es/>
- × https://www.typotheque.com/authors/peter_bilak

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
- × **CE6.2** Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
- × **CE9.2.** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Dibujo Básico

Dibujo Básico se encuentra dentro de la materia de Expresión Artística, es una asignatura de carácter teórico- práctico, que pretende dotar al alumno de los conocimientos necesarios para poder representar, a mano levantada, el mundo que lo rodea y sus ideas con claridad y seguridad.

El alumno aprenderá a realizar croquis y dibujos más descriptivos y elaborados, en función de las necesidades de la representación, tanto sean académicas como profesionales.

En la asignatura se plantea el dibujo como herramienta de representación y, a la vez, de conocimiento.

Código

200637

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Expresión artística

Profesorado

[Enric Font](#)

[Mar Saiz](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos ni hay que haber cursado anteriormente clases de dibujo para cursar esta asignatura.

Contenidos de la asignatura

1. Croquis.
2. Proporciones y escala.
3. Volumetría.
4. Estructura geométrica y perspectiva.
5. Incidencia de la luz. Valores.
6. El plano. Composición y formato.
7. Técnicas del dibujo.
8. Temas: Figura humana. Objetos. Espacio.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Se realizarán clases teóricas sobre los diferentes contenidos de la asignatura con el apoyo de imágenes de obras de arte relevantes, que serán analizadas y comentadas por la profesora.
- ✘ Se explicarán los procedimientos y técnicas del dibujo para ser posteriormente aplicadas a los ejercicios en el aula y en el trabajo autónomo.
- ✘ Los ejercicios en el aula serán supervisados por la profesora con comentarios in situ. También se realizarán tutorías de seguimiento de los trabajos autónomos durante las clases, así como presentaciones individuales y colectivas del Cuaderno y de la Carpeta.
- ✘ El trabajo autónomo consistirá en la elaboración de un cuaderno de dibujo y de una carpeta donde se desarrollarán los conocimientos adquiridos al aula.
- ✘ Clases Teóricas
ECTS: 15%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Clases magistrales, comentario de obras relevantes y debate en grupos combinados.
Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15
- ✘ Seminarios
ECTS: 15%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Explicación de los procedimientos característicos de diferentes técnicas artísticas.
Competencias: CE4, CE22
- ✘ Realización de trabajos
ECTS: 50%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Trabajo autónomo y desarrollo de las diferentes técnicas expresivas presentadas en las clases teóricas.
Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15 CT19

× Taller**ECTS:** 15%**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Realización en el aula de ejercicios dirigidos de aplicación de las técnicas de dibujo, color y volumen, y tutorías de seguimiento de la realización de trabajos personales.**Competencias:** CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19**×** Evaluación**ECTS:** 5%**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Presentaciones individuales de los contenidos del Portafolio y rueda de valoraciones.**Competencias:** CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19**ACTIVIDADES DIRIGIDAS****×** Introducción al dibujo de observación**Horas:** 2h**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2**×** Clase teórica. El croquis.**Horas:** 1h 30m**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2**×** Clase magistral. Figura humana.**Horas:** 3h**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2**×** Clase teórica. Análisis y síntesis. Figura humana. Objetos. Espacio**Horas:** 1h 30m**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2**×** Clase magistral. El cuaderno del dibujo**Horas:** 2h**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2**×** Clase magistral. Técnicas de dibujo**Horas:** 3h**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2**×** Objetos. Estructura geométrica**Horas:** 2h**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2**×** Clase magistral. Representación del espacio. Perspectiva**Horas:** 3h**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2**×** Clase teórica. Proporciones y escala. Figura humana. Objetos. Espacio**Horas:** 1h 30m**Resultados de aprendizaje:** CE3.5, CE3.7, CE22.2

- × Clase teórica. Composición del plano. Formato
Horas: 1h 30m
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2
- × Clase teórica. Valores. La incidencia de la luz
Horas: 1h 30m
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Figura humana. Estructura y proporciones. Línea
Horas: 8h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Apuntes rápidos
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Forma y contraforma
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Objetos. Estructura geométrica. Línea
Horas: 8h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Espacio Perspectiva
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Proporciones y escala. Figura humana. Objetos. Espacio
Horas: 7h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Análisis y síntesis
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Valores. La incidencia de la luz
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Representar de memoria
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Cuaderno de dibujo
Horas: 36h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× Carpeta

Horas: 36h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× Elaboración Carpeta

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

Evaluación

× La Evaluación es continua.

× La Carpeta (con todos los trabajos realizados en clase más los trabajos autónomos) y el Cuaderno de Dibujo, representarán el 70% de la nota final (los trabajos realizados en clase contarán un 60% y los autónomos un 40%). La participación, receptividad y concentración hacia la clase, el trabajo y las explicaciones, será el 30% de la nota final.

× Para poder aprobar la asignatura, el alumno tendrá que demostrar saber representar el entorno en un plano bidimensional de manera clara, segura y con pulcritud. Tener capacidad de síntesis y análisis formal. Saber proporcionar y encajar el dibujo en diferentes formatos.

× Se considerará “no presentado” en la nota final, cuando lo entrega de los trabajos autónomos sea inferior al 65%, o cuando las ausencias no justificadas superen el 20%.

× Los casos particulares tendrán que ser comunicados a la profesora a primeros de curso o tan pronto como sea posible, si se producen durante el curso.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

× Presentación, exposición. Cuaderno de dibujo

Hores: 3h

Resultats d'aprenentatge: CE3.5, CE3.7,CE4.4,CE4.5, CE4.6, CE22.2

× Presentación. Carpeta

Hores: 2h

Resultats d'aprenentatge: CE3.5, CE3.7,CE4.4,CE4.5, CE4.6, CE22.2

× Corrección pública de ejercicios de clase

Hores: 2h 30m

Resultats d'aprenentatge: CE3.5, CE3.7,CE4.4,CE4.5, CE4.6, CE22.2

Bibliografía y enlaces web

× Ching, Francis D.K. *Design drawing*.

Nueva Jersey: John Wiley & sons, 1997.

- ✘ Edwards, Betty. ***Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.***
Barcelona: Urano, 2000.
- ✘ Gómez Molina, J.J.; Cabezas, Lino; Bordes, Juan. ***El manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX.***
Madrid: Cátedra, 2001.
- ✘ Panofsky, E. ***La perspectiva com a "forma simbólica" i altres assaigs de teoria de l'art.***
Barcelona: Edicions 62, 1987.

Programación de la asignatura

La programación de la asignatura puede ser sometida a algún cambio, en función del calendario y del proceso de aprendizaje del grupo. Habrá un Proyecto (todavía por determinar) coordinado con la asignatura de volumen.

Las actividades autónomas tendrán que ser entregadas la semana siguiente a la semana en que se propone el ejercicio.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ Semana: 1

Actividad: Introducción al dibujo de observación. Fluidez. Trazo continuo

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador negro 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

✘ Semana: 2

Actividad: Objetos. Línea. Estructura geométrica

Lugar: EINA

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

✘ Semana: 3

Actividad: Objetos. Línea. Estructura geométrica. Apuntes rápidos

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador negro 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

✘ Semana: 4

Actividad: Objetos y espacio. Forma y contraforma. Apuntes rápidos

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador negro 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

✘ Semana: 5

Actividad: Formas geométricas y orgánicas. Introducción al sombreado. Tramas

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador negro 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 6

Actividad: Clase magistral. La representación del espacio. Francesc Artigau.

Apuntes gráficos

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador negro 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 7

Actividad: Sombreado. Composición monocromática. Escala de grises

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotuladores escala de grises

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 8

Actividad: Sombreado. Composición policromática. Cualidades visuales de los materiales

Lugar: EINA

Material: Lápiz H – 2B

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 9

Actividad: Clase magistral. El cuaderno de dibujo. Clase magistral. Técnicas de dibujo. Francesc Artigau

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 10

Actividad: Introducción al dibujo de figura humana. Estructura y proporciones

Lugar: EINA

Material: Lápiz.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 11

Actividad: Figura humana. Línea. Estructura y proporciones. Apuntes rápidos

Lugar: EINA

Material: Lápiz.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 12

Actividad: Clase magistral. Figura humana. Francesc Artigau

Lugar: EINA

Material: Lápiz.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 13

Actividad: Figura humana. Forma y contraforma. Apuntes rápidos

Lugar: Círculo Artístico de Sant Lluç

Material: Lápiz.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 14

Actividad: Figura humana

Lugar: EINA

Material: Rotulador 0.5mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 15

Actividad: Figura humana. escala de grises

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 16

Actividad: Figura humana. escala de grises

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 17

Actividad: Escala y proporciones. Figura humana y espacio

Lugar: Estudio Artigau

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 1.B

Actividad: Introducción a la representación del espacio. Perspectiva lineal

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Metacrilato transparente Din A4. Rotulador permanente 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 2.B

Actividad: Espacio. Perspectiva. Análisis y síntesis

Lugar: EINA

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 3.B

Actividad: Formato y composición. Dictado gráfico

Lugar: EINA

Material: Rotulador negro 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 4.B

Actividad: Secuencias

Lugar: EINA

Material: Lápiz HB-2B

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 5.B

Actividad: Figura humana y objeto

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 6.B

Actividad: Figura humana y objeto

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 7.B

Actividad: Figura humana, objeto y espacio arquitectónico

Lugar: EINA

Material: Lápiz. Rotulador 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 8.B

Actividad: Dictado gráfico

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 1

Actividad: Carpeta. Objetos. Trazo continuo

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz. Rotulador. Pinzel

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 2

Actividad: Carpeta. Apuntes cajas. Objeto

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz. Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 3

Actividad: Carpeta. Sillas

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 4

Actividad: Carpeta. Trazados reguladores

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 5

Actividad: Carpeta. Objetos. Tres puntos de vista

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 6

Actividad: Carpeta. Dibujo de sombreado

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 7

Actividad: Carpeta. Sombreado del espacio

Lugar: Autónomo

Material: Rotuladores escala de grises

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 8

Actividad: Carpeta. Formas orgánicas

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 9

Actividad: Carpeta. Formas orgánicas

Lugar: Autónomo

Material: Lápices de colores

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 10

Actividad: Carpeta. Composición y formato

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 11

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 12

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 13

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 14

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 15

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 16

Actividad: Figura humana. escala de grises

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 17

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 1.B

Actividad: Cuadernito de arquitectura

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 2.B

Actividad: Carpeta. Espacio, 3 puntos de vista

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 3.B

Actividad: Carpeta. Secuencias

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz. Rotulador 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 4.B

Actividad: Secuencias

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 5.B

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 6.B

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 7.B

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

ENTREGAS

× **Semana:** 9

Actividad: Carpeta

Lugar: EINA

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 16 y 17

Actividad: Cuaderno

Lugar: EINA

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 8.B

Actividad: Cuaderno

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2, CT10, CT15, CT19

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.5** Utilizar el lenguaje de los materiales, su significado y sus propiedades expresivas.
- × **CE3.7** Demostrar criterios razonados en la elección de formatos, medidas y proporciones.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados del aprendizaje

- × **CE4.4** Representar, de acuerdo con las convenciones de dibujo, color y volumen, espacios, objetos y personas observadas del natural.
- × **CE4.5** Crear composiciones de poca complejidad en dos y tres dimensiones demostrando intención expresiva, habilidad compositiva y capacidad para la resolución formal.
- × **CE4.6** Demostrar seguridad en el trazo y realizar esbozos rápidos.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados del aprendizaje

- × **CE22.2** Distinguir los potenciales comunicativos y expresivos de los diferentes códigos artísticos y sus formas de articulación para lograr resultados que correspondan a intenciones preestablecidas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y

argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Dibujo Técnico

Objetivos formativos

- ✘ Introducción al dibujo técnico como sistema esencial en la práctica de proyectos de diseño.
- ✘ Descripción geométrica y estudio del sistema diédrico.
- ✘ Proporciones y escalas gráficas de un plano.
- ✘ Formalización de formatos, normativas y convenciones en la realización de un plano.

Código

200638

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Expresión artística

Profesorado

[Jordi Peraferrer i Puigpelat](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay conocimientos mínimos necesarios para cursar la asignatura

Contenidos de la asignatura

1. Introducción al sistema diédrico: Planta, alzado y sección
2. Proporciones y escalas gráficas de un plano.

3. Normas generales de acotación.
4. Curvas de nivel. El plano topográfico.
5. Nociones básicas de las técnicas y utensilios para la realización de croquis.
6. Dibujo al dictado. Agilización de la forma de dibujar sirviéndose de la interpretación de un interior o un objeto que previamente se ha explicado.
7. Formatos normalizados de papel: las normas DIN
8. Las medidas y los gruesos en la arquitectura
9. Introducción a la representación de elementos geométricos y volúmenes mediante proyección ortogonal: perspectiva axonométrica .
10. Despiece.
11. Representación de elementos de comunicación vertical: las escalas
12. Los materiales en el interiorismo: introducción y características básicas

Metodología docente y actividades formativas

Tipos de ejercicios

1. Planteamiento y resolución de un ejercicio en clase:
seminario.
2. Planteamiento de un ejercicio en clase y resolución del mismo en casa:
trabajo autónomo.
3. Planteamiento e inicio de un ejercicio en clase y resolución del mismo en casa:
Tutoría + trabajo autónomo.
4. Ejercicio tipo 1, ampliado con trabajo autónomo:
Seminario + trabajo autónomo.
5. Ejercicio tipo 3, ampliado con trabajo autónomo:
Tutoría + trabajo autónomo.

Material de dibujo técnico

Hay que traer el material que ya se tenga en casa el primer día

- ✘ Lápiz de grafito + sacapuntas o portaminas + minas 2H-HB
- ✘ Goma de borrar para lápiz
- ✘ Juego de escuadras (escuadra y cartabón)
- ✘ Regla graduada 30 cm (triple decímetro)
- ✘ Compás
- ✘ Cinta métrica

- ✘ Papel DIN A3 para lápiz

El precio de todo el material del curso no supera los 30€

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Clases teóricas

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales: modelos, formatos y convenciones del dibujo técnico

Competencias: CE3

- ✘ Seminario

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Planteamiento y resolución en el aula de ejercicios pautados

Competencias: CE3, CE10

- ✘ Trabajo autónomo del alumno

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo del desarrollo de la aplicación a un caso simulado de los sistemas de representación aprendidos

Competencias: CE3, CE10

- ✘ Tutorías

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Seguimiento y correcciones parciales del desarrollo del trabajo autónomo

Competencias: CE3, CE10

- ✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Examen: resolución de un ejercicio de síntesis de los procedimientos de técnicas de representación adquiridas

Competencias: CE3, CE10

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas

Horas: 22h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Planteamiento y resolución de ejercicios pautados

Horas: 22h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3, CE10

- ✘ Seguimiento y correcciones parciales de los ejercicios autónomos

Horas: 22h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3, CE10

- ✗ Resolución de un ejercicio de síntesis

Horas: 7h 30m

Resultados de aprendizaje: -

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✗ Desarrollo de los ejercicios fuera del aula

Horas: 75h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE10

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUADA

- ✗ Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante la carpeta del estudiante con los ejercicios y trabajos realizados (Portafolio) (50%), el seguimiento de la participación activa en las sesiones conjuntas en taller (30%) y un examen final (20%).
- ✗ Los trabajos entregados fuera de plazo tendrán una penalización en la nota y no podrán superar 1/3 de los ejercicios totales del curso, si no hay un motivo justificado.
- ✗ Es imprescindible entregar todos los ejercicios del curso para poder calificar la asignatura, en caso contrario la nota será: no presentado.
- ✗ Los y las alumnas que no aprueben la asignatura o que no hayan participado de un mínimo del 75% de las clases tendrán que hacer un examen final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE UN EJERCICIO

- ✗ Ejercicio sin ningún error de concepto: 60%
- ✗ Formato y tipo correcto de papel: 10%
- ✗ Dibujo con buen valor de línea y bien compuesto: 10%
- ✗ Dibujo con la suficiente información escrita: 10%
- ✗ Trabajo suficientemente pulido: 10%
- ✗ Entrega de ejercicio fuera de plazo: -10%

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ:

- ✗ Corrección de los ejercicios hechos en clase
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE10
- ✗ Corrección del trabajo autónomo
Horas: 7h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE10

Bibliografía y enlaces web

- × Acebillo, Jose –Seetgman, Enric. *Las medidas en arquitectura*.
Barcelona: Gustavo Gili
- × Izquierdo Asensi, Fernando. *Geometría descriptiva*.
Madrid: Dossat, 1982 Neufert,
- × Ernst. *Arte de proyectar en arquitectura*.
Barcelona: Gustavo Gili
- × Revistas especializadas en arquitectura y diseño

Programación de la asignatura

ACTIVITATS D'APRENTATGE

× **Semana:** 1

Actividad: Clase inaugural. Dibujo y entrega del ejercicio hecho en clase

Lugar: EINA

Material: Lápiz , goma y papel de dibujo

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 2

Actividad: Sistema diédrico. Ejercicios diédricos. Fecha de entrega de los ejercicios según el tipo

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CT10

× **Semana:** 3

Actividad: Escalas gráficas. Fecha de entrega de los ejercicios según el tipo

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CT10

× **Semana:** 4

Actividad: Normas DIN. Dibujo y entrega del ejercicio hecho en clase

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CT10

× **Semana:** 5

Actividad: Sistema acotado. Entrega del ejercicio en la siguiente clase

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CT10

× Semana: 6**Actividad:** Croquis. Ejercicio croquis. Dibujo y entrega en clase**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CT10**× Semana: 7****Actividad:** Croquis. Ejercicio croquis en el jardín. Entrega en la siguiente clase**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CT10**× Semana: 8****Actividad:** Sistema axonométrico. Entrega de la axonometría dibujada en clase**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CT10**× Semana: 9****Actividad:** Dibujo según dictado**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 10****Actividad:** Dibujo según dictado. Entrega del ejercicio**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 11****Actividad:** Las medidas en la arquitectura: comunicaciones verticales**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 12****Actividad:** Las medidas en la arquitectura: comunicaciones verticales. Entrega del ejercicio**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 13****Actividad:** Primer ejercicio resumen del curso**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10

× Semana: 14**Actividad:** Primer ejercicio resumen del curso y despiece**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 15****Actividad:** Primer ejercicio resumen del curso: Entrega**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 16****Actividad:** Ejercicio final de curso**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 17****Actividad:** Ejercicio final de curso y topografía**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 18****Actividad:** Ejercicio final de curso y topografía. Entregas**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 19****Actividad:** Semana de recuperaciones para los alumnos que no han superado la asignatura**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**× Semana: 20****Actividad:** Entrega de trabajos y notas**Lugar:** EINA**Material:** El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico**Resultados de aprendizaje:** CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10**ENTREGAS**

Las fechas de entrega de los ejercicios se darán en clase y pueden variar según el tipo de ejercicio, las exigencias del calendario y del curso.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.8** Representar espacios tridimensionales y volúmenes simples mediante las convenciones del sistema diédrico.
- × **CE3.9** Calcular cambios de escala gráfica.
- × **CE3.10** Medir y geometrizar espacios y objetos.
- × **CE3.11** Presentar los resultados de mediciones y geometrificaciones de espacios y objetos mediante cotas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT10** Motivación para la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Didáctica del Diseño

El objetivo de la asignatura es el de dotar al alumno de la capacidad del ANÁLISIS, INVESTIGACIÓN y COMUNICACIÓN, como herramientas fundamentales dentro de la estrategia pedagógica del diseño y el diseño como arte.

× ANALISIS

Desarrollar la capacidad de observación y mirada crítica dentro de los ámbitos de la pedagogía y el diseño.

× INVESTIGACIÓN

Dotar al alumno de la capacidad de establecerse en un marco de investigación, atendiendo a la capacidad de buscar, documentar, referenciar, ordenar y estructurar una base de datos gráfica, escrita, audiovisual y sonora.

× COMUNICACIÓN

Atender a la capacidad del lenguaje y la comunicación escrita, gráfica, de dos y tres dimensiones, oral, corporal, asociada a herramientas tecnológicas... como estrategias de diálogo.

Código

200677

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Irma Arribas](#)

Idiomas

Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos previos para cursar esta asignatura.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: ANALISIS, CRÍTICA, COMUNICACIÓN

Esta primera parte del temario se establece en el análisis, la crítica y la comunicación de diferentes estructuras, agentes, referentes, relacionados en el diálogo entre pedagogía, arte y diseño, atendiendo a:

1. ANTECEDENTES Y MARCOS REFERENCIALES
2. CONCEPTOS Y TERMINOLOGÍA
3. CASOS DE ESTUDIO

Se establecerán una serie de casos de estudio como marcos referenciales a través de los cuales se navegará en aspectos como: objetivos, contenidos, metodología, sistemas de evaluación, temporalización, competencias, resultados, dinámicas de grupo, comunicación, valores, actitudes, pactos programáticos, currículum oculto.

BLOQUE II: PROYECTO PEDAGÓGICO

En esta segunda parte del temario los alumnos estructurarán un nuevo proyecto pedagógico dentro del ámbito del diseño y el arte, en consideración al análisis realizado en la primera parte de la asignatura. El proyecto se estructurará en base a:

1. **DEFINICIÓN DEL PROYECTO**
Generación del marco donde se establecerá el proyecto pedagógico de nueva creación.
2. **ESTRUCTURACIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PROYECTO**
Desarrollo de la estrategia docente, estructurando un documento que registre el proyecto en base a los aspectos analizados en los casos de estudio investigados en la primera parte de la asignatura.
3. **GESTIÓN, DESARROLLO Y PUESTA A PUNTO DEL PROYECTO**
En este apartado se trabajará sobre la puesta en acción del proyecto, gestión de los agentes implicados, así como el compromiso, capacidad y actitud del alumno en su papel como docente dentro de la puesta a punto del proyecto elaborado.

Metodología docente y actividades formativas

La metodología que se plantea para la asignatura atiende a dos registros, uno más pasivo y otro más activo:

PASIVO

Atender al análisis y a la creación de propuestas pedagógicas, en base o en relación a casos reales, como proyecto de la asignatura y vinculados al sector social de estudiantes de secundaria y bachillerato, siempre en referencia a temáticas relacionadas en el entorno

del arte y el diseño. En este apartado atenderemos a conceptos como son el análisis, la investigación, la documentación, la gestión de referencias, la representación.

ACTIVO

Ejercitarse en el desarrollo y forma de una o varias estructuras pedagógicas de nueva creación generadas durante el curso por los alumnos, que serán casos reales a desarrollar en el entorno y las formas establecidas en su definición.

En este apartado atenderemos a conceptos como son la comunicación, la gestión, coordinación y lenguaje.

Para poder afrontar la asignatura es necesario generar actividades que abran reflexiones en el entorno del diseño, y la pedagogía, acercándose a la psicología de la forma, la psicología de la percepción, el yo y la acción, la memoria, la evocación, la inteligencia, la expresión... así como atender a factores educacionales como son la economía, la cultura y la persona, enfrentándonos al compromiso de los alumnos como futuros docentes por entender el mundo que nos rodea, esarrollando un sentimiento de identidad cultural en transformación y de carácter interdependiente como es el que acontece, sin olvidar que toda acción pedagógica debe ayudar a descubrir y desarrollar las destrezas así como el talento de los alumnos.

La creatividad, debe subyacer siempre en las estructuras pedagógicas, no dejándola relegada a la visión más romántica que tras la ilustración y la revolución científica la separaba de la ciencia, refugiándola en el campo de la expresión y los sentimientos.

Evaluación

La asignatura se evaluará en base a los dos módulos que plantea la asignatura:

x ANALISIS, CRÍTICA, COMUNICACIÓN

Atenderá a un trabajo individual y/o en grupo en donde los criterios de evaluación girarán en el entorno de la capacidad investigadora, crítica y lenguajes/sistemas de comunicación. Las actividades de evaluación se estructuraran en base a clases teóricas, lectura de textos, búsqueda de documentación así como redacción y presentación de los resultados.

x PROYECTO PEDAGÓGICO

Se trabajará en grupo y será evaluado por el profesor, por los propios alumnos encargados de estructurarlo y ponerlo a punto, así como por los participantes al programa docente que los alumnos han desarrollado y puesto en práctica. Las actividades de evaluación se estructuran en base a seminarios de discusión, búsqueda de documentación así como desarrollo, gestión y puesta a punto del proyecto.

Es importante contar con el sistema de evaluación de los propios alumnos, así como el sistema de evaluación que se pondrá a disposición de los participantes de la estructura docente que los propios alumnos generen, que a su vez será estructurado por los propios

alumnos.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ WICK, Rainer: ***Pedagogía de la Bauhaus.***
Alianza Editorial, 2007
En relació a projectes docents de referència al món de l'art i el disseny.
- ✘ MORIN, Edgar: ***La mente bien ordenada.***
Ed Seix Barral, Barcelona, 2001
Text analític i crític sobre el desenvolupament de les capacitats.
- ✘ MORIN, Edgar: ***Los siete saberes necesarios para la educación del futuro.***
Ed. Paidós, Barcelona, 2001
En relació a la pedagogia i el coneixement.
- ✘ FLORES, Ricardo y PRATS, Eva: ***Through the Canvas.***
Ed. Faculty of Built Enviroment. University of New South Wales, Sydney, Australia,
2008 Cas d'estudi.
- ✘ FERNÁNDEZ-MIRA, Jose-Ramón: ***Dibujo: proyecto docente.***
ETSAV, Mayo 1990 Cas d'estudi.
- ✘ INNERARITY, Daniel: art: ***Un mundo desincronizado.***
Claves de razón práctica,
no 186. Ed. Progres, 2008
Text crític i analític sobre el context en el qual ens movem.
- ✘ ALLEN, Stan: art: ***Working Education.***
Información del Consejo Superior de los Colegios de Arquitectos de España,
No. 180, 2007
Sobre el panorama de la docència.
- ✘ BACHELARD, Gaston: ***La poética del espacio.***
Fondo de Cultura Económica, 2006
Sobre la capacitat de mirar y observar.
- ✘ AMANN, Atxu y VIVANCO, Eduardo: art: ***De qué va esto. El entendimiento del aprendizaje genérico y arquitectónico.***
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Sobre docència, actitud y estratègia.
- ✘ BALLARD, J. G.: ***Autòpsia del nou mil.leni.***
Catálogo de la exposición: J. G. Ballard. Autòpsia del nou mil.leni.
Ed. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Barcelona, 2008
Anàlisi del context en el qual ens movem.
- ✘ BOURRIAUD, Nicolas: ***Estética Relacional.***
Adriana Hidalgo editora, 2006

Sobre la interdisciplinarietat.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPACÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar que comprende el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.6** Identificar los agentes sociales que participan de la cultura del diseño y definir sus funciones y su interacción en el sistema del diseño.
- × **CE11.7** Comparar las características de diferentes culturas del diseño

Competencia

- × **CE12** Demostrar que conoce el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE12.1** Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones que configuran la cultura del diseño
- × **CE12.2** Distinguir las diferentes tradiciones en la pedagogía de las artes aplicadas y del diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar que comprende de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.

- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los rasgos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Dirección de Arte

Creación tipográfica es una asignatura optativa requerida por la mención de diseño gráfico.

Objetivos formativos:

- ✘ Comprender el rol de la dirección de arte como responsabilidad de todos los aspectos gráficos y visuales presentes en el conjunto de piezas de comunicación que configuran una campaña.
- ✘ Formalizar ideas y valores asociados a productos, servicios, marcas, empresas o instituciones que son objeto de la campaña.
- ✘ Adquirir capacidades directivas de equipos a sabiendas de distinguir las especificidades de cada agente implicado en la campaña (fotógrafos, realizadores, copys, ilustradores, artefinalistas, ...).

Código

200678

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Marc Català](#)

[Pablo Juncadella](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Contenidos de la asignatura

- ✘ Elementos de relación y puesta en común con el cliente: contra-propuesta, moodboard, lookandfeel, biblia, etc.
- ✘ Definición del lenguaje visual adecuado, sugerente y transversal a todas las piezas y formatos.
- ✘ Planificación, transferencia inteligible del lenguaje común, delegación de funciones y coordinación del trabajo.
- ✘ Criterios de presentación y evaluación colectiva de los resultados en relación al planteamiento inicial

Metodología docente y actividades formativas

El proyecto consiste a desarrollar la dirección de arte de un proyecto con aplicaciones en múltiples apoyos, y trabajar diferentes elementos en que habrá dirección de arte para el final conseguir una imagen global coherente, identitaria, y de factura definida.

Evaluación

Evaluación continúa basada en el seguimiento del desarrollo de los proyectos a través de correcciones periódicas y una entrega finales.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Realización de un proyecto en todas sus fases:

- ✘ Caracterización del tema y definición de objetivos. **(10%)**
- ✘ Identificación de los disparos fundamentales a transmitir. **(10%)**
- ✘ Determinación de los apoyos, recursos y aplicaciones necesarios. **(10%)**
- ✘ Anteproyecto. **(30%)**
- ✘ Realización de las piezas. **(30%)**
- ✘ Verificación de resultados. **(10%)**

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
- × **CE6.2** Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el *antropometría* y la *fisiología de la percepción visual*, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la *mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.-
CE9.2 Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.- **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Dirección de Diseño

Esta asignatura da continuidad y va un paso más allá de las asignaturas obligatorias en materia de empresa de segundo y tercer curso, en las cuales los alumnos han demostrado los conocimientos y las competencias necesarias en la gestión de un proyecto de diseño, en segundo curso, y en la gestión de un proyecto empresarial propio, en tercer curso. Los alumnos, pues, saben utilizar los principales conceptos de la gestión empresarial, desde un punto de vista emprendedor, como son la definición e implementación de planes de marketing, recursos humanos, producción o financiero, para citar algunos ejemplos.

En este contexto, los objetivos formativos de la asignatura Dirección de Diseño se centran en la participación del diseño en la dirección estratégica de la empresa y se resumen en los siguientes puntos:

- ✘ Interpretar el entorno económico y tecnológico vinculado al diseño para ser capaz de identificar oportunidades de desarrollo empresarial y profesional.
- ✘ Participar en la gestión estratégica de la empresa. Utilizar la metodología del design thinking para la resolución de problemas empresariales y la definición de nuevos servicios y/o modelos de negocio.
- ✘ Desarrollar las competencias necesarias para la dirección de empresas o departamentos de diseño internacionales y multidisciplinares.
- ✘ Desarrollar las habilidades para liderar empresas o departamentos de diseño: los estilos de liderazgo, la gestión del tiempo y las prioridades, la motivación y gestión del equipo, la negociación con clientes y proveedores.

Código

200679

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Empresa

Profesorado

[Georgina Curto Rex](#)

Idiomas

Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos previos, puesto que las asignaturas de Gestión de Proyectos de Diseño, en segundo curso, y Diseño y Empresa, en tercer curso, son obligatorias.

Contenidos de la asignatura

1. ¿Cómo nos situamos profesionalmente en un contexto económico y tecnológico global

1. ¿Qué oportunidades generan los cambios económicos y tecnológicos que se están produciendo?
2. ¿Qué papel juega el diseño en las economías emergentes y en la economía occidental?
3. ¿Cómo nos posicionamos en este contexto? ¿Cómo gestionamos nuestra carrera profesional?

2. El design thinking como herramienta estratégica de la empresa

1. ¿Cómo podemos aplicar la metodología del design thinking para resolver problemas de sectores como el financiero, la educación o la salud? ¿Qué son metodologías como la de creative problem solving?
2. El diseño de servicios. ¿Cómo podemos contribuir a mejorar servicios y modelos de negocio a través de las competencias vinculadas al diseño? ¿Qué metodologías de trabajo existen?

3. La dirección de diseño

1. ¿Cómo crear y gestionar equipos globales e interdisciplinarios? La selección y coordinación de nuestros colaboradores y/o empleados.
2. ¿Cómo encontramos y gestionamos la relación con clientes en otras partes del mundo?
3. ¿Dónde llevamos a cabo las actividades de producción? ¿Cómo seleccionamos a nuestros proveedores en un contexto global? ¿Cómo gestionamos la relación para cumplir nuestras expectativas de calidad y plazos de entrega?
4. La gestión de los recursos económicos. La interpretación de los estados financieros, el flujo de caja, el apalancamiento financiero, la inversión de socios, la gestión del Consejo de Administración.

4. El liderazgo del proyecto empresarial

1. Los estilos de liderazgo. ¿Cómo adapto mi estilo de liderazgo a mis colaboradores y al contexto empresarial? ¿Cómo genero la motivación para conseguir los objetivos?
2. ¿Cómo disminuir el tiempo que dedicamos a los asuntos urgentes y dedicarlo a los importantes. ¿Cómo puedo coordinar a un equipo de colaboradores para cumplir los objetivos de la empresa?
3. La negociación. ¿Cómo puedo negociar mejores condiciones con clientes y proveedores?
4. Gestión de conflictos para el win-win. ¿Cómo gestionar la relación con tus colaboradores y/o jefes? ¿Cómo doy feedback para que mis colaboradores mejoren su rendimiento? ¿Cómo puedo gestionar situaciones difíciles como un bajo rendimiento, la carencia de ensambladura con los valores de un proyecto o un despido?

Metodología docente y actividades formativas

La metodología se estructura de la siguiente manera:

a. **Presentación de información.** Junto con las clases magistrales y la investigación realizada por los propios alumnos, los estudios de caso son de vital importancia para el desarrollo de la asignatura, puesto que permiten a los alumnos situar los contenidos del curso en la actualidad empresarial del sector. Casos seleccionados serán presentados por el Director de Diseño o Responsable de I+D de la empresa y, cuando la logística y capacidad del espacio lo permita, los alumnos se desplazarán en la sede de la empresa para obtener la información del caso in situ y participar de forma activa en los retos planteados por las empresas. En este sentido, la presentación de los casos por parte de las mismas empresas permite generar una relación personal con los protagonistas de la industria del sector, que facilita que los alumnos se den cuenta de la diversidad de roles profesionales que pueden desarrollar.

b. **Construcción de conocimiento.** Los alumnos realizarán varios ejercicios prácticos como son los juegos de rol, análisis y discusión de publicaciones, así como la presentación pública de los retos empresariales planteados a los estudios de caso. Por otro lado, los alumnos participarán en un taller práctico utilizando la metodología del *design thinking*, para la definición de nuevos servicios, en colaboración con una empresa seleccionada. El taller práctico es un ejercicio de transferencia de conocimiento útil por ambos los alumnos y las empresas implicadas, que en el contexto de la asignatura permite ser dinamizado y hacer un seguimiento para obtener los objetivos planteados.

Evaluación

El marco general de evaluación de la asignatura comprende varias actividades de evaluación continua, vinculadas a los ejercicios realizados durante las sesiones, así como un examen final (el conjunto de notas de las actividades de evaluación continua constituyen el 60% de la nota del curso y la prueba final el otro 40%).

De acuerdo con los objetivos del curso y las competencias CE11, CE13, CT11 y CT16, las pruebas de evaluación se plantean como un simulacro de los entregables que se utilizan a la realidad profesional del sector. Por ejemplo, se pide a los alumnos proponer, mediante un tiempo limitado y un entorno físico a menudo externo al del aula, soluciones argumentadas a las problemáticas empresariales expresadas por los mismos directivos de empresas / centros tecnológicos que participan a los estudios de caso. En este sentido, resultará de especial interés el feedback sobre la actuación de los alumnos que proporcionarán los mismos profesionales del sector involucrados (esta evaluación no comportará una nota, pero sí una toma de contacto con el nivel de exigencia y criterios de valoración del ámbito profesional).

Por otro lado, para trabajar las competencias CT6, CT7 y CT8, las actividades evaluables comprenderán trabajo en equipo así como individual, teniendo en cuenta que diferentes alumnos tendrán que presentar la actividad del equipo y que se crearán grupos de 2 o 3 alumnos en función de la actividad a realizar. Desde la asignatura se incentivará a nivel de evaluación la entrega de trabajos, sean escritos u orales, en lengua inglesa (competencia CT1 y CT2).

Por último, hay que puntualizar que los alumnos no serán sólo objeto de evaluación, sino también evaluadores de su propio trabajo y la del grupo, para fomentar su capacidad de iniciativa y de toma de decisiones (competencia CT8) así como la capacidad de definir su propio itinerario profesional (competencia CT18).

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Brown, T., ***Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society***, HarperCollins, 2009, ISBN: 9780061766084.
- ✘ Brown, T., Wyatt, J. , ***Design thinking for Social Innovation***, Stanford Social Innovation Review, <http://www.ssireview.org>, 2010
- ✘ Daft, R. L., ***Organization Theory and Design***, Thomson South-Western, 2004, ISBN: 0-324-28278-8
- ✘ Lockwood, T., Walton, T., ***Building Design Strategy: Using Design to Achieve Key Business Objectives***, DMI & Allworth Press, 2008, ISBN-10: 1-58115-653-7
- ✘ Nelson, B., ***1001 formas de motivar***, Gestión 2000, 1997, ISBN: 84-96426-68-8
- ✘ Ridderstrale J., Nordström K., ***Funky Business***,

Financial Times Prentice Hall, 2001,
ISBN-10: 0273659073

- ✘ Rowe, G. P., **Design Thinking**,
Cambridge: The MIT Press. 1987,
ISBN: 978-0-262-68067-7.
- ✘ Smart Design, **Smart Thinking**",
<http://www.smartdesignworldwide.com/thinking>
- ✘ Viladàs, X., **Diseño rentable. Diez temas a debate**,
Index Book, 2008,
ISBN: 978-84-96774-82-7.
- ✘ Zenger, J. H., Folkman , J. R., Scott K., **El líder inspirador**,
Profit Editorial, 2009,
ISBN: 978-84-96998-19-3.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE11.2** Analizar las condiciones y sistemas de funcionamiento habituales para la contratación externa de servicios de diseño.
- ✘ **CE11.3** Definir la incorporación del diseño en el organigrama de las organizaciones empresariales y su papel en las mismas.

Competencia

- ✘ **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE13.1** Planificar y organizar un proyecto de diseño estableciendo objetivos, cronograma de fases y entregas y definiendo los agentes participantes o colaboradores en el proceso.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- ✘ **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras

lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT18** Capacidad de autogestionar el desarrollo de un itinerario profesional.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño de Elementos de Equipamiento Público

Diseño de elementos de equipamiento público es una asignatura optativa de cuarto incluida dentro del conjunto de materias de Procesos del diseño. Forma parte de los créditos que configuran la mención de Diseño de Producto industrial.

El curso tiene que ofrecer los instrumentos necesarios para el análisis y el proyecto de los elementos urbanos, que al generalizarse gradúan el nivel de urbanidad del paisaje urbano contemporáneo.

Los objetivos de la asignatura serán hacer una incisión al ámbito del mobiliario urbano dando unas nociones específicas que nos permitan una aproximación al entorno profesional, práctico e industrial de la especialidad pasando por la esencia de composición y ubicación del mobiliario al espacio urbano.

Código

200680

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Enric Pericas](#)

Idiomas**Prerrequisitos**

Los alumnos matriculados necesitan tener conocimientos y recursos de representación gráfica de proyectos en dos y tres dimensiones y en diferentes escalas. Capaces de buscar fuentes de información y desarrollar trabajos de análisis de forma autónoma y en grupo. Poseer una cultura material que le permita valorar la estética y las calidades del entorno público.

Contenidos de la asignatura

ANÁLISIS con las sesiones introductorias destinadas a situar al alumno en relación a:

- ✘ Aprender a mirar y hacer lectura del espacio público.
- ✘ Conocer la relación que se produce entre los elementos urbanos y la ciudad tanto desde la demanda que esta genera como por la capacidad de aquellos para hacer emerger nuevos espacios y crear ciudad.
- ✘ Familiarizarse con los principios básicos de los elementos urbanos en cuanto que producto.
- ✘ Analizar como adaptarse a unos espacios de condiciones específicas.

Las sesiones introductorias se concretan en el entorno del siguiente temario:

1. El mobiliario genera ciudad

La experiencia de la ciudad de Barcelona y la generación de un catálogo de Elementos Urbanos es la consecuencia de una estrategia capaz de dar respuesta a cada una de las situaciones con elementos diseñados para un lugar determinado y acontecer una solución válida para el conjunto de la ciudad.

2. Las empresas editoras. Los catálogos y su aplicación

Ofrece una panorámica de los mecanismos por los cuales una serie de productos, fruto de una política de empresa o de la actitud profesional de un autor determinado, dan lugar a una serie de elementos urbanos capaces de trascender su individualidad y dejar en la ciudad una huella común.

3. Panorama

Presenta una serie de ejemplos recientes de intervención en espacios públicos en los cuales la utilización del mobiliario urbano ha sido clave para definir la configuración y el carácter de estos espacios. Estas jornadas buscan ser un punto de reflexión y de encuentro entre experiencias que nos tienen que permitir analizar varios modelos a la hora de enfrentarnos a la selección y definición de las estrategias de despliegue del mobiliario urbano.

4. Los autores

Varios autores de elementos urbanos nos presentan su colección y participan en las sesiones de corrección de proyectos.

PROYECTO

La mejora de la ciudad del siglo XXI se está produciendo por proyectos puntuales aplicados como acciones de acupuntura urbana en el contexto preexistente. Las diferentes capas de complejidad y matices que muestran las ciudades contemporáneas nos sugieren reciclar el espacio público en lugar de hacerlo de nuevo. Habrá que repensar una nueva dinámica de usos y reflexionar antes si aquello con que sustituimos el estado previo es necesariamente mejor.

El taller nos tiene que servir para reflexionar el papel que juegan los elementos urbanos

para hacer emerger o regenerar un espacio. Para volver a usar un espacio modificando la manera de hacerlo. No se trata de proyectar en la línea de las frecuentes intervenciones plásticas, sino de debatir los usos del espacio público escogido y modificarlo con intervenciones de acupuntura urbana.

Metodología docente y actividades formativas

Concebido de manera eminentemente práctica, el curso articula sus contenidos con unas sesiones teóricas introductorias y un taller de diseño. La introducción de la asignatura a través de unas clases teóricas permitirá aproximarse a las particularidades del mobiliario urbano como objeto de diseño y su contribución en la configuración del espacio urbano.

El taller de diseño constituye el eje vertebral del curso a través del cual los alumnos tienen que desarrollar los mecanismos proyectuales necesarios para la formulación de propuestas coherentes y articuladas de elementos de mobiliario urbano en un contexto concreto.

El taller plantea un primer ejercicio de lectura y de reconocimiento por parte de los alumnos de las pautas de configuración que generan los elementos urbanos a los espacios públicos de la Ciutat de Barcelona, que habrá que analizar para descubrir los mecanismos a través de los cuales operan estos elementos urbanos. Dentro del taller y en horario de clase se desarrollan ejercicios de estrategia de intervención en el espacio público, donde ensayamos tópicos como el de organizar un espacio público, el tratamiento de sol-sombra, la aplicación de tramas y otros.

Finalmente el Proyecto a desarrollar en la segunda parte del curso plantea investigar y experimentar nuevas propuestas donde los instrumentos de composición son los elementos urbanos en el espacio público analizado previamente por el alumno.

Se busca la acción sobre un lugar que ha sufrido una pérdida de contenido antropomórfico y quiere recuperar su condición de lugar urbano. Detecta su deriva urbana, sus cicatrices y suturas, las huellas y preexistencias para, a continuación, actuar. Si la lectura de este contexto en el que trabajamos se hace desde una óptica transformadora, detectaremos la gran capacidad de los elementos urbanos para modificar estratégicamente unas circunstancias preexistentes o para crear unas de nuevo.

Acostumbrados cómo estamos a las propuestas que basan sus efectos en la alteración de todo el conjunto, las intervenciones más responsables serán aquellas con capacidad de repercutir sobre el entorno inmediato a partir de una intención, un gesto, un elemento y quizás su repetición. Los proyectos desarrollados dentro de esta lógica, acontecerán actuaciones enzimáticas, catalizadoras a pequeña escala en proporción al gran efecto que pueden generar. Serán propuestas con voluntad de transformar el espacio físico donde se tienen que incorporar. Serán propuestas aptas para debatir en un entorno profesional real y susceptibles de ser un nuevo PRODUCTO para una empresa editora.

Evaluación

- ✘ El alumno tendrá que entregar y presentar públicamente un primer análisis del espacio público seleccionado que supone un 20% de la calificación.
- ✘ Los cuatro ejercicios de estrategia de intervención en el espacio público de redacción individuales y hecho en horas de clase suponen un 20% de la calificación. Finalmente el proyecto redactado dentro del taller y elaborado en grupos de tres alumnos tiene un peso en la calificación final de un 60%.
- ✘ La no asistencia, no justificada, a un 30% de las clases implica una calificación provisional de “no presentado”.
- ✘ Los alumnos tienen abierta la posibilidad de revisión del proyecto final cuando reciban la calificación provisional antes de la calificación final. Aquellos alumnos que tengan que ser nuevamente calificados en la convocatoria de septiembre, tendrán que redactar y presentar el análisis y proyecto de forma individual.

Bibliografía y enlaces web

Se entregará la siguiente documentación al alumno:

- ✘ Catálogo de Elementos Urbanos del Ayuntamiento de Barcelona
- ✘ Catálogos de Elementos Urbanos de ESCOFET 1886
- ✘ Compilación de artículos sobre espacio público y elementos urbanos publicados en revistas especializadas
- ✘ Documentación sobre los espacios públicos de la ciudad de Barcelona a analizar: Planos y fotografías
- ✘ Recogida de artículos de prensa sobre los espacios públicos analizados de la ciudad de Barcelona

Programación de la asignatura

Los contenidos de la asignatura se desarrollan en la primera parte del curso con una mayor dedicación a las tareas teóricas cómo son las conferencias y el análisis de los espacio públicos objeto de estudio, complementado con unos ejercicios individuales de estrategia de intervención en el espacio público. A medida que el curso avanza las sesiones teóricas van perdiendo peso y se destina más tiempo al taller y a las correcciones de proyectos.

De forma puntual se programa la visita a una empresa fabricante y editora. A lo largo del curso se invita a diferentes autores o editores que presentarán su experiencia profesional.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectació como para el análisis y crítica

razonada del diseño.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño de elementos de identidad

La asignatura Diseño de elementos de identidad se desarrolla en el marco disciplinar de la Identidad Visual Corporativa. El trabajo dentro y fuera del aula se orientará al análisis, síntesis y proyección de elementos de identidad construidos a partir de valores y mensajes, presentes en el objeto, la imagen, el espacio y, en definitiva, en los múltiples formatos y declinaciones en las que nos llega la identidad de diferentes entidades, productos y grupos sociales.

Los objetivos formativos que se marca esta asignatura giran alrededor de:

1. Reconocer dentro de cada sector profesional del diseño los diferentes patrones, códigos y convenciones que forjan el reconocimiento de valores de identidad.
2. Hacer visible la identidad latente de los objetos, las imágenes y los espacios que nos rodean.
3. Identificar y diferenciar los sujetos identitarios, ya sean sujetos individuales o colectivos, privados o institucionales, locales o globales. También identificar sus matices intermedios y los puntos de contacto y/o de inflexión estratégica entre las imágenes corporativas que proyectan.
4. Llevar a cabo el diseño de elementos de identidad desde un punto de vista proyectual.

Código

200650

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Elena Bartomeu Magaña](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Sin prerrequisitos específicos.

Contenidos de la asignatura

Tema 1. Identidad corporativa e imagen corporativa

Tema 2. Referentes históricos y origen de la identidad corporativa: marca, anagrama, monograma

Tema 3. El sujeto y estrategias de comunicación

× **3.1.** El nombre y la representación del nombre

× **3.2.** Estrategias de representación de los valores de identidad

× **3.3.** Identidad individual vs. Identidad colectiva

Tema 4. El signo y estrategias de representación

× **4.1.** Logotipo, grafotipo y signo mixto

× **4.2.** Sintaxis básica: tipo, color, composición

× **4.3.** Retórica

× **4.4.** Figuratividad/abstracción, iconicidad/simbolismo

× **4.5.** Convenciones, contexto

Tema 5. Arquitectura de marca y código corporativo

Tema 6. Los diferentes canales de comunicación como vehiculadores de la IVC

× **6.1.** Formatos de aplicación de la identidad visual corporativa

× **6.2.** Características del medio on-line y off-line

Tema 7. Desarrollo de la identidad Individual

Tema 8. Desarrollo de la identidad local

Tema 9. Globalización e identidad

Metodología docente y actividades formativas

La docencia de la asignatura se ha dividido en dos bloques formativos, uno con una orientación mayoritariamente teórica y el otro con una orientación esencialmente práctica. Este hecho organiza el desarrollo de dos clases tipos: la teórica y el taller.

Las clases teóricas son sesiones de una duración de 1h y 15 min, con la exposición oral y visual de contenidos, pensada para que el alumno tome apuntes y plantee las dudas o cuestiones que puedan surgir alrededor de los contenidos. En estas clases se encargarán actividades formativas orientadas al análisis de elementos, valores o situaciones de identidad relacionadas con los diferentes bloques de contenidos impartidos. Cada actividad formativa vendrá apoyada con una o varias clases orientadas a la tutorización de la actividad. Finalmente se utilizarán diferentes sesiones para exponer oralmente y evaluar la actividad en curso.

Las clases prácticas tienen una duración de 2 horas y 15 min, con una primera hora orientada a la visualización de ejemplos y planteamiento de problemas relacionados con cuestiones técnicas y representacionales de la identidad. La segunda parte de la clase estará orientada a la resolución de los problemas y la experimentación contextual de las diferentes soluciones. En estas clases se plantearán actividades formativas orientadas a la proyección de elementos de identidad alrededor de las familias profesionales del diseño gráfico, el diseño de producto, el diseño de interiores y la creación visual.

Se realizarán 6 actividades formativas, dos de tipo analítico, tres de tipo proyectual y un examen.

Cada actividad proyectual se orientará a la especialización en el diseño de elementos de identidad por familia profesional, mientras que la actividad integral requerirá de la integración de conocimientos de diferentes familias profesionales y la aplicación de los conocimientos teóricos y prácticos de forma transdisciplinar.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases teóricas

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT11.

✘ Información y documentación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.

Competencias: CE19, CE8, CE10, CE11, CT1, CT3, CT4, CT11

✘ Taller de tecnología

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

Competencias: CE7, CE8 , CT11, CT13.

✘ Taller de representación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Asistencia en la resolución de las

dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones.

Competencias: CE5, CE6, CE9.

✘ Elaboración de proyectos

ECTS: 45%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se planteen en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas.

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE9,CE10, CE11 , CE21, CT9, CT6, CT7, CT10, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19.

✘ Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección de proyectos.

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE10, CE21, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19.

✘ Evaluación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto y ronda de valoraciones.

Competencias: CE2, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE17, CE21, , CT2, CT6.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases magistrales y participación en grupo y debate en grupos combinados.

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE8.2, CE21 CT10, CT19.

✘ Workshop de presentación.

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE8.2, CE21 CT10, CT19.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Actividad A

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE5.2, CE10.5, CE17 CT10, CT12, CT19.

✘ Actividad B

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE5.2, CE10.5, CE17 CT10, CT12, CT19.

✘ Actividad C

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE5.2, CE10.5, CE17 CT10, CT12, CT19.

- ✘ Actividades de análisis de diferentes casos reales. (Actividad de análisis 1 y 2)

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE8.2, CE17 CT10, CT12, CT19.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Lecturas e investigación personal de fuentes de información y ejemplos reales.

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CT4, CT10.

- ✘ Análisis, desarrollo y presentación de proyectos (A, B, C)

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE8.2, CE17 CT10, CT12, CT19.

Evaluación

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones.

Evaluación continua. Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante la presentación de proyectos en el nivel de resolución y presentación de la documentación que se determine y de su defensa oral [70%] así como el seguimiento de la participación activa en los talleres y las tutorías [30%].

Hay que entregar todas las actividades para ser evaluados. Los retrasos en las entregas implican una penalización del 10% por semana de retraso. Las entregas son obligatorias, pero la no entrega no impide que se pueda aprobar si la media es de 5 o más. Las actividades analíticas y el examen valen un 10% de la nota final (en total el 30%) Las actividades proyectuales valen un 15, 20 y 25% de la nota final (en total el 60%) La participación en clase y la asistencia tienen un valor del 5% cada una (en total 10%).

Si algún estudiante no está de acuerdo con la valoración de las actividades puede solicitar una revisión en el plazo de dos semanas posteriores a la entrega de los resultados.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ Desarrollo de proyectos: Monograma personal, identidad espacio, identidad producto, caso libre.

Horas: 8h

Resultados del aprendizaje: CE1.2, CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE17.2, CE21.2, CT4, CT9, CT10, CT12, CT19.

- ✘ Ejercicios de análisis de casos prácticos y ejemplos en clase.

Horas: 4h

Resultados del aprendizaje: CE1.2, CE8.2, CE21.2, CT4, CT12, CT19.

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA:

- ✘ Frutiger, Adrian. ***Signos, símbolos, marcas, señales***
Barcelona : Gustavo Gili, 1981
- ✘ González Solas, Javier. ***Identidad visual corporativa : la imagen de nuestro tiempo*** Madrid : Síntesis, DL 2002
- ✘ Costa, Joan. ***Imagen global : evolución del diseño de identidad***
Barcelona : CEAC, 1994
- ✘ Costa, Joan. ***Imagen corporativa del siglo XXI***
Buenos Aires: Editorial La Crujía, 2001
- ✘ Costa, Joan. ***Imagen Didáctica***
Barcelona: Editorial CEAC, 991.
- ✘ Gobé, Marc. ***Branding emocional, el nuevo paradigma para conectar las marcas emocionalmente con las personas***
Barcelona : Divine Egg, cop. 2005
- ✘ Jenkins, Nicholas. ***La Identidad visual de la empresa***
Madrid: Deusto, DL 1993
- ✘ Klein, Naomi. ***No logo***
Barcelona: Paidós, 2001.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- ✘ ARNHEIM, Rudolf. ***El Pensamiento visual.***
Barcelona : Paidós, 1986
- ✘ BARTHES, Roland. ***Lo obvio y lo obtuso : Imágenes, gestos, voces.***
Barcelona: Paidós, 1986.
- ✘ DELORME, Christian. ***Le Logo.***
Paris : Les Éditions d'organisation, cop. 1991
- ✘ SANZ DE LA TAJADA, Luis Ángel. ***Auditoría de la imagen de empresa : métodos y técnicas de estudio de la imagen.***
Madrid : Síntesis, DL 1996
- ✘ SANZ DE LA TAJADA, Luis Ángel. ***Integración de la identidad y la imagen de la empresa : desarrollo conceptual y aplicación práctica.***
Barcelona : ESIC, DL 1994
- ✘ SEBEOK, Thomas A. ***Signos: una introducción a la semiótica.***
Barcelona: Paidós, 1996
L'identité : séminaire interdisciplinaire / dirigée par Claude Lévi-Strauss ; Jean-Marie Benoist ... [et al.].
Paris : Presses Universitaires de France, 1987

- × LEWIS, Elen. *¡Gran Ikea! Una marca mundial para todos los públicos.*
Barcelona: Editorial Gestión 2000, 2006

LINKS

- × <http://www.joancosta.com/docdetrabajo.htm>
- × <http://www.joancosta.com/disenho.htm>
- × [Ejemplos de manuales de identidad corporativa](#)

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES D'APRENTATGE

- × **Semana:** 1 a 3

Actividad: Clases magistrales de los temas 01, 02. Encargo del ejercicio proyectual: A.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: -

- × **Semana:** 4 a 7

Actividad: Estudio del caso 1. Presentaciones y análisis de los trabajos realizados. Encargo del ejercicio proyectual: B. Clases magistrales tema 03 y análisis de ejemplos.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE1.2, CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE17, CE21.2, CT9, CT10, CT12, CT19.

- × **Semana:** 8 a 10

Actividad: Seguimiento, tutorización y presentaciones/evaluación ejercicio proyectual B.

Clases magistrales temas 04 y 05.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE1.2, CE2.2, CE5.2 CE10.5, CE17, CT9, CT10, CT12, CT19.

- × **Semana:** 11 a 14

Actividad: Estudio del caso 2. Presentaciones/ evaluación del caso 2. Ejercicio proyectual C Seguimiento y tutorización del ejercicio C. Clase magistral tema 06.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE1.2, CE2.2, CE5.2, CE8.2 CE10.5, CE17, CE21.2, CT9, CT10, CT12, CT19.

- × **Semana:** 15 a 16

Actividad: Examen. Clases magistrales tema 07 y 08.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE1.2, CE2.2, CE5.2, CE8.2 CE10.5, CE21.2, CT9, CT10, CT12, CT19.

× Semana: 17 a 18**Actividad:** Presentaciones / evaluación ejercicio C. Tutorías.**Lugar:** EINA**Resultados del aprendizaje:** CE1.2 CE5.2, CE8.2 CE10.5, CE17, CT9, CT10, CT12, CT19.**× Semana:** 19 a 20**Actividad:** Repescas y notas finales. Cierre de actas.**Lugar:** EINA**Resultados del aprendizaje:** CE1.2**ENTREGAS****× Semana:** 7**Entrega:** Ejercicio A.**Lugar:** EINA**Resultados del aprendizaje:** CE1.2, CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE17.2, CE21.2, CT4, CT9, CT10, CT12, CT19.**× Semana:** 11**Entrega:** Ejercicio B.**Lugar:** EINA**Resultados del aprendizaje:** CE1.2, CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE17.2, CE21.2, CT4, CT9, CT10, CT12, CT19.**× Semana:** 16**Entrega:** Examen.**Lugar:** EINA**Resultados del aprendizaje:** CE1.2, CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE17.2, CE21.2, CT4, CT9, CT10, CT12, CT19.**× Semana:** 17**Entrega:** Ejercicio C.**Lugar:** EINA**Resultados del aprendizaje:** CE1.2, CE8.2, CE21.2, CT4, CT12, CT19.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × **CE1.2** Realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto partiendo de las características (funcionales, productivas, de mercado y organizativas) propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE2.2** Realizar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto partiendo de las características (funcionales, productivas, de mercado y organizativas) propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE5.2** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al que va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje

- × **CE8.2** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente en el mercado.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.5** Dominar los recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados del aprendizaje

- × **CE17.2** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño

al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras, tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones CT12. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño de Envases, Embalajes y Etiquetas

La gran mayoría de productos que hay al mercado venden en un envase y, a pesar de que normalmente tienen una vida muy corta, cumple con una serie de funciones indispensables. Durante este curso haremos una aproximación al packaging desde una visión holística, práctica y teórica, para comprender los requisitos necesarios para diseñar de manera óptima un buen envase, embalaje y etiqueta.

La asignatura de Diseño de envases, embalajes y etiquetas es una optativa de cuarto curso incluida en el conjunto de asignaturas que configuran la mención de Diseño de producto industrial.

Sus objetivos formativos son:

- ✘ Promover en el alumnado la visión global del diseño de envases, embalajes y etiquetas, entendiéndolo como una actividad en la que se tienen que tener muchos factores en cuenta, desde el producto al qué acompaña hasta su contexto físico y socioeconómico.
- ✘ Dotar del conocimiento y dominio de las técnicas, las formas, los procesos y las tendencias del diseño de envases, embalajes y etiquetas y de sus aplicaciones industriales.
- ✘ Capacitar el alumnado, a través de la práctica, en la competencia para el desarrollo profesional de proyectos de diseño de envases, embalajes y etiquetas.

Código

200681

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Jon Marín](#)

Idiomas

Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos

Haber cursado el itinerario de diseño de producto.

Contenidos de la asignatura

INTRODUCCIÓN AL *PACKAGING

- × Perspectiva histórica
- × Características funcionales
- × Descripción del sistema-producto y del ciclo de vida

***PACKAGING ESTRUCTURAL**

- × Análisis de las necesidades específicas
- × Forma, color, olor, volumen y texturas
- × Ergonomía del envase

COMUNICACIÓN Y ASPECTOS PERCEPTIVOS.

- × Relación del pack con la marca y el producto
- × Relación del pack con el producto, el cliente y el usuario

MATERIALES Y PROCESOS DE PRODUCCIÓN.

- × Vidrio
- × Papel y cartón
- × Metal
- × Plásticos
- × Materiales compuestos
- × Materiales naturales

SOSTENIBILIDAD APLICADA AL *PACKAGING

- × Estrategias de ecodisseny
- × Análisis del ciclo de vida
- × El pack como residuo

LEGISLACIÓN

- × Normativa específica
- × Identificación y codificación

INNOVACIÓN EN PACKAGING

- × Últimas tendencias
- × Design for all

PROYECTOS

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura se imparte mediante una diversidad de procedimientos metodológicos:

- × Clases expositivas.
- × Debates y reflexiones dirigidas
- × Dinámicas de trabajo en grupo
- × Elaboración de proyectos
- × Presentaciones del alumnado

Evaluación

Se aplica un sistema de evaluación continuada, teniendo en cuenta cada una de las actividades formativas llevadas a cabo, la participación activa en las diferentes actividades programadas y el progreso del alumno.

Se valora:

- × El nivel técnico y conceptual adecuado a los proyectos.
- × El nivel de análisis, reflexión, comprensión y aplicación.
- × Asistencia e implicación personal en el proceso de aprendizaje a lo largo de la asignatura.

Bibliografía y enlaces web

- × Boylston. *Designing sustainable packaging*.
- × Cervera. *Envases y embalajes*
- × Calver, *¿Qué es el packaging?*
- × Sherin. *Sostenible. Un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores*

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el *antropometría y la fisiología de la percepción visual*, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la *mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y

las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la *projectació y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la *projectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un

proyecto de diseño.

- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño de Equipamiento Doméstico

Se trata de una asignatura optativa de cuarto curso dentro del marco de la materia de Procesos del diseño y que forma parte de las asignaturas que configuran la mención de Diseño de producto industrial.

El principal objetivo de la asignatura es aplicar la metodología y los procesos de diseño enfocados al equipamiento doméstico, bajo el punto vista de la empresa, el sector de actividad y las necesidades del usuario.

La asignatura pretende aportar un conocimiento básico sobre los sectores dentro del equipamiento doméstico, los factores clave de apalancamiento de estos, los requerimientos y características particulares de cada sector y las herramientas para analizar, comprender y aportar soluciones a las necesidades de los usuarios.

Código

200682

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Javier Nieto Cubero](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Se recomienda poseer nociones de modelado 3D.

Contenidos de la asignatura

INTRODUCCIÓN

- ✗ Empresa y estrategia. Qué vendo, por qué vendo, a quién vendo
- ✗ Nuevos materiales en el ámbito residencial

MODULOS TEMÁTICOS

El contenido de la asignatura se planteará alrededor de 6 módulos temáticos:

1. **COCINA, COMIDA Y LIMPIEZA.**
Pequeño y gran electrodoméstico, tableware, accesorios, baterías...
2. **OCIO.**
Electrónica de consumo
3. **BAÑO, ASEO y WELLNESS.**
Sanitarios, grifería, accesorios, dispensadores...
4. **ILUMINACIÓN Y DOMÓTICA.**
5. **CAMBIOS DEMOGRÁFICOS.**
Nuevas tipologías de familia, bebes, seniors. Adaptabilidad
6. **NUEVOS HÁBITOS DE CONSUMO.**
Nuevas oportunidades de producto

Metodología docente y actividades formativas

Se estudiarán los diferentes sectores a través de seminarios y workshops de análisis y mediante proyectos dirigidos que permitirán profundizar en productos enmarcados dentro de las áreas concretas de actividad relacionadas con el equipamiento doméstico.

Cada módulo temático se abordará bajo la siguiente estructura:

- ✗ **Case studies. Empresa, producto o marca emblemática:**
OTL AICHER Y BULTHAUP. *La cocina para cocinar*, LEKUÉ, DYSON, BANG&OLUFFSEN, ALESSI. *La fabbrica dei sogni*, IKEA, BRAUN y APPLE, NESPRESSO: El nuevo lujo
El alumno tendrá un importante papel participativo en estas sesiones.
Workshops de análisis de las necesidades de un sector determinado

- ✗ **Seminarios:**
Con un invitado empresa del sector
Tecnologías o factores estratégicos del sector

En paralelo a los diferentes módulos se desarrollarán 3 proyectos dirigidos encuadrados en los sectores tratados en la asignatura.

La duración de cada uno de estos proyectos estará entorno a las 5-6 semanas. Los proyectos se basarán en trabajo dirigido y tutorizado durante las sesiones generales y trabajo individual o en grupo fuera del aula.

Evaluación

La evaluación de la asignatura se realizará en base a dos criterios fundamentales:

× Participación en clase:

Casos prácticos y workshops de análisis. El peso de este factor será del 25% del total

× Proyectos:

Evaluación del progreso del proyecto, de su resultado final y su presentación.

En el caso de trabajo por equipos, la nota se asignará también individualmente. El peso de la nota relativa a los 3 proyectos será del 75%. La asistencia mínima para la evaluación del alumno será del 75%

Bibliografía y enlaces web

- × Anatxu Zabalbeascoa, *Todo sobre la casa*, Gustavo Gili, 2011
- × Charlotte Baden-Powell, *Architects pocket book of Kitchen design*, Architectural press, 2005
- × Lluisa Francesc Deulonder, *La cocina y otros espacios domésticos*, Gustavo Gili, 2009
- × Ingrid Wenz-Gahler, *Flush! Modern Toilet Design*, BIRKHAUSER, 2005
- × TECTÓNICA 24, *iluminación (I) artificial*, 2010
- × *Catalogo ERCO Programa 2012*, ERCO, 2012
- × Design Museum, *Cómo diseñar una lámpara*, Gustavo Gili, 2012
- × R.Acuña, *La casa Inteligente*, 2001
- × P.Escobar, *Edificios inteligentes y casas domóticas*, Monografias.com, 1997
- × Zaida Muxi Martinez, Artículo: *Habitar el presente. Vivienda en España: sociedad, ciudad, tecnología y recursos*, Ministerio de Vivienda, 2006
- × <http://www.architonic.com>
- × <http://www.archiexpo.com>

Competencias y resultados del aprendizaje de la

asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la projectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.

- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño de espacios efímeros

El diseño, como disciplina multidisciplinaria, obra un gran abanico de líneas de trabajo, y no sólo en relación al espacio, a la forma o el contenido, también en relación al tiempo. Esta particularidad temporal es el eje de la asignatura, que traza un recorrido por los diferentes espacios que nacen para desaparecer; desde una presentación de unas horas a una exposición de unos cuantos meses; desde una campaña comercial a una película; desde un escaparate a la calle a un espectáculo en la opera.

Diferentes disciplinas como el diseño, la arquitectura, la creación gráfica, la fotografía, el audiovisual y la escenografía, a veces se aglutinan en una única estructura, que durante un breve tiempo es observada y vivida por el público, y no es un fin en sí misma sino una forma de expresión de un mensaje.

Los objetivos formativos principales son:

- ✘ Conocer las tipologías de espacios efímeros, sean de carácter comercial, expositivo o escénico; considerando que se trata de eventos que no son autónomos sino que conviven dentro de un marco físico, conceptual y sociocultural concreto.
- ✘ Identificar los lenguajes que intervienen los procesos comunicativos, y tener la capacidad de hacerlos dialogar entre sí para potenciar un resultado común. En este sentido el estudiante deberá compartir ideas y formas de pensamiento, y desarrollar las estrategias propias del trabajo en equipos interdisciplinarios.
- ✘ Alcanzar la capacidad de realizar proyectos dentro de los diferentes sectores de actuación del diseño de los espacios efímeros. Por lo tanto, aprender el proceso de trabajo y poder aplicar una metodología, adquirir los conocimientos tecnológicos específicos, dominar las herramientas y materiales propios de las producciones efímeras, así como entender las relaciones profesionales.

Código

200646

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Anna Alcobierre](#)

[Octavi Rofes](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura. Aún así, es importante haber superado satisfactoriamente la asignatura "Introducción a los proyectos de diseño".

Contenidos de la asignatura

La asignatura se divide en tres bloques que coinciden en tres formas de expresión de espacios efímeros, dentro de cada bloque se llevará a cabo un proyecto que estará apoyado por los contenidos de tecnología y representación necesarios y por una base de análisis fundamentado con el siguiente guión: - Antecedentes históricos y contexto actual - Estudios de caso y el análisis de la obra de autores de referencia - Sistema de relaciones y prácticas profesionales característicos del diseño de espacios efímeros. - Criterios de valoración específicos de los diferentes tipos de espacios efímeros.

BLOQUE 1. DISEÑAR ESPACIOS A PARTIR DE OBJETOS: EL ESPACIO COMERCIAL Y EL ESPACIO EXPOSITIVO

- ✘ Tipologías de espacios: stands, escaparates, **pop-up stores**, **displays** para publicidad, eventos; exposiciones temporales, itinerantes, pabellones e instalaciones basados en el objeto.
- ✘ Lenguaje y comunicación: Acciones comerciales e identidad de producto, empresa, sector y tendencia: estilo de vida, visual **merchandising**, **retail**, PLV, **branding**. Exposición de objetos y construcción de la autenticidad (aura, originalidad, accesibilidad y visibilidad). Representar valores finales y representar procesos de ideación, producción y repercusión social.
- ✘ Proyección espacial y diseño industrial: construcción de espacios teniendo en cuenta las estructuras y normativas de las diferentes tipologías, y la transformación y la adaptación a diferentes continentes.

BLOQUE 2. DISEÑAR ESPACIOS A PARTIR DE TEXTOS: LA ESCENOGRAFÍA Y LA EXPOSICIÓN DE GUIÓN

- ✘ Tipologías de espacios: escenografía teatral, dirección de arte en el cine y la televisión, escenarios musicales de presentaciones y conferencias, eventos, rituales, exposiciones narrativas.

- ✘ Lenguaje y comunicación: dramaturgia y lenguaje escénico. La relación tiempo-espacio, simultaneidad y sucesión. Espacio factual y espacio ficcional, mimesis y diágenesis. Acción, performatividad y espacio performativo.
- ✘ Proyección espacial y diseño industrial: construcción de espacios teniendo en cuenta las estructuras y normativas de las diferentes tipologías. La maquinaria escénica y los espacios teatrales. Materiales y recursos escenográficos, museográficos y expositivos para la formalización de espacios narrativos. El paradigma transmedial: la naturaleza de cada medio y las relaciones entre medios.

BLOQUE 3. DISEÑAR ESPACIOS A PARTIR DE COLECTIVOS

- ✘ Tipologías de espacios. La representación del cuerpo político: asambleas, paradas, marchas y desfiles, ceremonias, recepciones, conmemoraciones, peregrinaciones. Acciones en el espacio público: empleo, manifestación, transgresión, iconoclastia y preservación. Espacios sinécdoques: el muro, la cola, la escalinata, el puente, el estadio, el mercado, la plaza, el jardín, el paisaje natural.
- ✘ Lenguaje y comunicación. La representación de las fronteras y el problema de la magnitud: comunidad, asociación, colectivo, masa y multitud. Nosotros y los otros: la construcción del espacio de la diferencia, unidad y diversidad, espacios compuestos, transnacionalidad y multiculturalidad, dispositivos de consenso y reconocimiento. Formas de participación, públicos y contra-públicos.
- ✘ Proyección espacial y diseño industrial. La normativa del espacio público, mecanismos de control y seguridad. Jerarquización, protocolo, zonificación. Los tres modos del espacio colectivo: espacio de separación, espacio liminal, espacio de la reincorporación.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Clases teóricas
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Classes magistrals i debat en gran grup.
Competencias: CE2, CE10, CE8, CE11, CE21
- ✘ Información y documentación
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Treball de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa.
Competencias: CE8, CE10, CE11, CT3
- ✘ Taller de tecnología
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.
Competencias: CE7, CE8, CT13

- × Taller de representación
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions.
Competencias: CE5
- × Elaboración de proyectos
ECTS: 45%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Formulació de programes de disseny a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte. Treball autònom amb assistència als problemes que es plantegen en el desenvolupament del projecte, tant de tipus conceptual com tècnic. Correccions individualitzades.
Competencias: CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19
- × Tutorías
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Tutories de seguiment i correcció del projecte.
Competencias: CE2, CE8, CE10, CE21, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19
- × Evaluación
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentacions individuals i col·lectives de la documentació i memòria del projecte, defensa oral del projecte, i ronda de valoracions.
Competencias: CE2, CE8, CE11, CE10, CE17, CE21, CT6

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases teóricas. Clases magistrales y debate en grupos combinados
Horas: 7h 30m
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2
- × Taller de tecnología.Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: CE7.3, CE8.2
- × Taller de representación. Assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2
- × Evaluación. Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Tutorías. Tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE21.1, CE21.2, CE19.5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Información y documentación. Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE10.5, CE11.1

- ✘ Elaboración de proyectos. Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas.

Horas: 67h 30m

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.8, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

Evaluación

Modalidades de evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 75 % de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y a la defensa oral de los proyectos. El 25% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección.

La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. La falta de asistencia no justificada de más del 25% de las clases comporta un "no presentado". En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten los trabajos de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No presentado".

Criterios de evaluación

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta

guía docente.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Ejercicio I. Realización del proyecto
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE7.3, CE10.5, CE21.1, CE21.2
- ✘ Proyecto I. Entrega en formato digital, presentación oral pública
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- ✘ Proyecto II. Entrega en formato digital, presentación oral pública
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- ✘ Proyecto III. Entrega en formato digital, presentación oral pública
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

Bibliografía y enlaces web

LIBROS DE CONSULTA

- ✘ Arnheim, Rudolf. **Arte i percepció visual**. Madrid: Alianza Forma, 1998.
- ✘ Azara, Pedro i Carles Guri. **Arquitectos a escena**. Barcelona: GG, 2003.
- ✘ Bal, Mieke. "Mise-en-scène" a **Conceptos viajeros en las humanidades: una guía de viaje**. Murcia: Cendeac, 2009, pp. 131.174.
- ✘ Brook, Peter. **Más allá del espacio vacío Barcelona**: Alba editorial, 2004.
- ✘ Calmet, Héctor. **Escenografía**. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. 2003.
- ✘ Clifford, James. "sobre la recolección de arte y cultura" a **Dilemas de la cultura: antropología, literatura y arte en la perspectiva postmoderna**. Barcelona: Gedisa, 1995, pp. 257-300.
- ✘ Colli, Stefano i Perrone, Raffaella. **Espacio-identidad-empresa**. Barcelona: GG. 2003.
- ✘ Davis, Tony. **Escenógrafos: artes escénicas**. Barcelona: Ed. Océano, 2002.
- ✘ Fernández, Alonso i Isabel García Fernández **Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje**. Madrid: Editorial Alianza, 1999.
- ✘ Goldberg, Roselee. Performance. **Live art since 1960**. Nova York: Thames and Hudson, 2004.

- ✘ Hugues Philip. **Diseño de exposiciones**. Barcelona: Promopress, 2010.
- ✘ Jodido, Philip. **Temporary Architecture now**. Ed. Taschen, 2011.
- ✘ Jodido, Philip. **Shopping Architecture now**. Londres: Ed. Taschen, 2010.
- ✘ Jodido, Philip. **Serpentine Gallery Pavillions**. Ed. Taschen, 2011.
- ✘ Nieva, Francisco. **Tratado de escenografía**. Madrid: Fundamentos, 2000.
- ✘ Koolhaas, Rem. **Espacio basura**. Barcelona: GG, 1998. [accessible des de <http://es.scribd.com/doc/79155555/Rem-Koolhaas-El-Espacio-Basura-+>]
- ✘ Todd, Andrew i Jean-Guy Lecat. **El Círculo abierto**. Alba Editorial, 2003.
- ✘ Ramoneda, Josep i Jordi Balló. **1994-2006. Exposicions CCCB**. Barcelona: CCCB i Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona, 2006.
- ✘ Turner, Victor. **From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play**. Nova York: PAJ Publications, 1982.
- ✘ Vila, Santiago, **La escenografía**. Madrid: Ed. Cátedra, 1997.

ENLACES WEB

<http://www.cccb.org/lab/es>

<http://www.youtube.com/watch?v=LJ-QSEI2UwQ&feature=related>

<http://www.rosco-iberica.com/productos/index.asp>

<http://www.azurscenic.com/>

http://www.peroni.com/lang_ES/prodotti.php?idCat=104

<http://www.youtube.com/watch?v=MoHYzHEVukg&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=JCxVDA6CG60>

<http://www.pilobolus.com/>

<http://www.youtube.com/watch?v=74VNLtbHNnw&feature=related>

<http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/explorerflash/?timeregion=7>

Meg Stuart: <http://www.youtube.com/watch?v=l6vCAtE5iRE&feature=related>,

http://www.youtube.com/watch?v=ZjQKvj-mZvM&feature=player_embedded

Pina Baush: <http://www.youtube.com/watch?v=NNuSIK9KEak&feature=related>

Jan Pappelbaum: <http://www.sebastiendupouey.net/Site/Hamlet.html>,

<http://www.sebastiendupouey.net/Site/Othello.html>

Nobuyuki Hanabusa and Katsumi Sakakura: <http://www.youtube.com/watch?v=HyWkB1SYDMs>

Erika Janunger: <http://www.youtube.com/watch?v=iiJhRjBEm6o&feature=share>

Sasha Waltz: <http://www.youtube.com/watch?v=W9dPdG4GQU8&feature=related>

Caja magica: <http://www.casamagica.de/>

Vídeo Mapping: <http://www.youtube.com/watch?v=jX5ABXs1vWQ&feature=related>,
<http://www.youtube.com/watch?v=Q40M83yChQs&feature=related>,
<http://www.youtube.com/watch?v=B9cCrg5hpm8&feature=related>.

Programación de la asignatura

Actividades de aprendizaje

× **Semana:** 1

Actividad: Exposición de contenidos y propuesta de trabajo **Lugar:** EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2, CE7.3, CE5.2

× **Semana:** 2 - 6 **Actividad:** Clase magistral del Bloque 1. Proyecto 1: Diseño de espacios a partir de objetos **Lugar:** EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 7

Actividad: Clase magistral del Bloque 2_1.1. Entrega proyecto 1 **Lugar:** EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 8 - 12

Actividad: Clase magistral del Bloque 2_2.2,2.3. Proyecto 2: Diseño de espacios a partir de un texto

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2, CE7.3, CE5.2

× **Semana:** 13

Actividad: Clase magistral del Bloque 3_3.1. Entrega proyecto 2 **Lugar:** EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 14 - 18

Actividad: Clase magistral del Bloque 3_3.2,3.3. Proyecto 3: Diseño de espacios a

través del colectivo **Lugar:** EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2, CE7.3, CE5.2

× **Semana:** 19

Actividad: Entrega proyecto 3 **Lugar:** EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

ENTREGAS

× **Semana:** 7 **Actividad:** Presentación pública del proyecto I1 **Lugar:** EINA **Material:** -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 13 **Actividad:** Presentación pública del proyecto II2 **Lugar:** EINA **Material:** -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 19 **Actividad:** Presentación pública del proyecto III3 **Lugar:** EINA **Material:** -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje:

× **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

× **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje:

× **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre los procesos y costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE7.3** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como la antropometría y fisiología de la percepción visual, la ergonomía y los métodos de evaluación de uso, el marketing, la técnica de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE8.2** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE10.5** Emplear intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE11.1** Detectar y explicar el modus operandi del diseño más característico del sector en el cual se inscribe el proyecto por lo que respecta al tipo de contratación, gestión de proyectos, etc.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que implican relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus componentes.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes por el diálogo con las diferentes disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño de Mobiliario

Diseño de mobiliario es una optativa de cuarto curso que pertenece al conjunto de materias de Procesos del diseño. Forma parte de la Mención de Diseño de producto industrial.

A través de la asignatura se quiere dar una visión global de cómo es el contexto del diseño de mobiliario hoy en día: Cuáles son las características propias como sector, a qué necesidades específicas tiene que responder y a la vez ver un marco general de cómo actúan diseñadores y empresas en la actualidad.

Los objetivos son asimilar el proceso de análisis e interpretación de este entorno concreto, adquirir visión crítica sobre las necesidades que el diseño tiene que solucionar y el valor que tiene que aportar y aprender a resolver formalmente y constructivamente elementos de mobiliario.

El alumno tiene que acabar teniendo una visión amplia del sector del mobiliario, ser capaz de detectar las necesidades concretas de los diferentes tipos de encargo y formalizar y preparar por la producción los elementos de mobiliario.

Código

200683

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Uli Marchsteiner](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Para seguir correctamente la asignatura se necesita dominar la representación de objetos

tridimensionales mediante programas informáticos, como pueden ser el Autocad o el Solidworks.

Contenidos de la asignatura

El curso se divide en 3 módulos y cada uno con los siguientes contenidos:

BLOQUE I:

- × Precedentes históricos: arquitectura, industria, cultura
- × Desarrollo de tipologías de muebles
- × Panorama actual: empresas del sector, línea de productos

BLOQUE II:

- × Tecnologías productivas tradicionales y contemporáneos
- × Materiales y sus aplicaciones industriales
- × Análisis de necesidades: ergonomía, confort, medio-ambiente
- × Sistemas de desmontaje y almacenaje
- × Maquetas y prototipos de elementos de mobiliario.

BLOQUE III:

- × Filosofía empresarial y producto
- × Estrategia y comunicación con el cliente
- × Análisis de producto: asientos
- × Análisis de producto: mesas

La asignatura desarrollará por otra parte el conocimiento del diseño de mobiliario mediante un proyecto en concreto:

Se trata de diseñar dos elementos de mobiliario: un asiento y una mesa realizadas en madera. Se seguirá un *briefing* estricto y se harán turnos de entrega y tutorías. El alumno puede optar a participar en el XIII Concurso Internacional de Diseño Andreu-World a presentar antes del 09/12/2013.

Metodología docente y actividades formativas

Esta asignatura une las clases introductorias con ejercicios preparativos de corto plazo. El alumno recibirá toda la información para llevar a cabo un proyecto de diseño de mobiliario. Como proyecto semestral se participará en un concurso de diseño de mobiliario con unas exigencias y prescripciones definidas. Se harán tutorías y evaluaciones en cada etapa del proyecto.

Evaluación

La nota final se compondrá del proyecto de diseño de mueble semestral (concurso) que contará un 60%, los ejercicios puntuales contarán un 30%. El restante 10% es para actividades y participación. Si el alumno falta más de 7 veces en clase se le rebaja la nota final un punto.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la *projectació y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los

diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño Editorial

La docencia del diseño editorial, tradicionalmente print, evoluciona hacia el diseño de información multiplataforma o 360°. El lector recibe información del mismo emisor a través de varios canales. Esta nueva manera de consumir información modifica la perspectiva del proceso de diseño.

Los adelantos técnicos aceleran la capacidad productiva, los timings de producción, los cambios de tendencia,... con sus consecuencias positivas y negativas.

Cuánto más influyente sea la tecnología en el proceso de diseño, más importante será el factor humano que trabaja con esta tecnología.

- ✘ Adaptación al cambio en los canales de comunicación que usa el lector en el diseño editorial.
- ✘ Gestión de la convivencia del papel con el ámbito digital. Papel vs Pantalla ordenador, e-Book, Tablet y Smart-Phone
- ✘ Gestión de las nuevas variables interactividad, audio, movimiento,...
- ✘ Cambio de paradigma en la lectura de las piezas editoriales. La linealidad da paso a la navegación, acciones, hipervinculos,... Integración de la navegabilidad y usabilidad en el process de de diseño.

Código

200684

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado[Salvador Huertas](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

Es necesario haber cursado en segundo curso 'Informática aplicada al texto e imagen' y por lo tanto tener una base de trabajo en InD, Ps y Ai.

Es recomendable haber cursado en tercer curso 'Maquetación Editorial' No son necesarios conocimientos de programación o código CSS y HTML.

Contenidos de la asignatura

La asignatura tendrá un carácter dual donde se alternarán sesiones teóricas con sesiones taller.

El temario se compone de clases donde analizaremos las nuevas variables y el impacto que tienen en la jerarquía de la información, y otras donde se tratará la producción informática y el desarrollo de un proyecto autónomo.

BLOQUE I - EBOOK

En el primer bloque tratará el libro digital en sus diversas tipologías. Libro lectura (narrativa, científico y referencial), libro objeto (pieza de comunicación). Producción de libro - Print vs Ebook

Ebook mejorados para iPad

- ✘ Texto e imágenes: exportación EPUB, depurar el flujo de texto. Estilos : párrafo, carácter (anidados, grep, y de línea). Gestión de gráficos y mesas. Optimización de imágenes. Imagen de portada. Metadatos: archivo, libros
- ✘ Edición de archivos de formato EPUB. Editar código fuente, aplicaciones Depurar XHTML y CSS. Eliminación de líneas blancas entre párrafos. Capitulares. Pastillas de texto. Hipervinculos absolutos, relativos, anclas,...

Distribución y venta del Ebook

- ✘ ISBN. iBookstore Kindle Store. Venta de su propia página web o mediante terceros.

BLOQUE II - DPS

- ✘ En el segundo bloque trabajaremos con Digital Publishing. Revistas print vs Publicaciones digitales para tabletas electrónicas iPad y Android.
- ✘ Se hará el estudio de ejemplos prácticos de publicaciones digitales.
- ✘ El Análisis del requerimientos de diseño en función del sistema de producción, de variables de maquetación y diseño enfocando print vs publicación digital.
- ✘ Trabajo de producción en paralelo por Print y Digital. Flujos de trabajo en grupo.
- ✘ Creación de documentos para múltiples dispositivos y disposiciones (horizontal y

vertical)

- ✘ Gestión de capas (elementos de navegación e interactivos). Dimensiones y páginas maestras para varios dispositivos (márgenes). Variables de texto.
- ✘ Objetos anclados mejorados. TDC con marcadores dinámicos e índice. Editor de artículos
- ✘ Estructura y asignación de nombres a archivos y carpetas
- ✘ Publicación digital: recursos y plantillas. Metadatos, archivo sidecar
- ✘ Proyección de diapositivas (permite pasar imágenes deslizando el dedo)
- ✘ Tipo de hipervínculos: relativos (a otros artículos) vs absolutos (URL)
- ✘ Reunir y publicar (folios formato estándar). Crear y gestionar folios y artículos
- ✘ Previsualizar folios y artículos. Content Viewer y Adobe Digital Content Builder
- ✘ Publicación y distribución. Panel Folio Builder . Análisis y Servicios

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Durante el transcurso del semestre se alternarán clases de análisis de navegabilidad y usabilidad, de producción informática, junto con clases de trabajo supervisado y consulta (individuales y colectivas).
- ✘ Cada tema abordado se apoyará con un ejercicio práctico y case study como ejemplo de aplicación.

Se seguirá el siguiente esquema:

1. Contextualización del entorno de trabajo. Documentación y análisis de las especificidades del entorno (case study)
2. Explicación teórica de herramientas de producción. Ejercicios prácticos para la asimilación de conceptos.
3. Proyecto autónomo con sesiones de control tutorizadas.
Las clases magistrales, las clases taller y las sesiones de seguimiento se realizarán en el aula de informática de portátiles.

Evaluación

La evaluación se realizará de manera continuada y se valorará la evolución del alumno en base a los ejercicios entregados a lo largo del curso.

1. Entrega de trabajos y ejercicios proyectuales desarrollados durante el curso 80%

Se entregarán tres ejercicios que harán media en base a los siguientes porcentajes.

- ✘ Ejercicios prácticos Durante el curso 20%

- × Proyecto ebook 20%
- × Proyecto Dps 40%

Se valorará la navegabilidad

Para tener derecho a la nota final habrá que haber entregado todos los ejercicios que se plantean durante el curso.

2. Entrega del dossier final de la asignatura. 10%

3. Participación a las actividades planeadas dentro del aula 10%

- × La asistencia a clase y la puntualidad son importadas para el buen funcionamiento de la dinámica lectiva y serán tomadas en consideración a la hora de la evaluación final.

Bibliografía y enlaces web

APLICACIONES

- × Herramienta de animación HTML5 - [Edge](#)
- × Herramienta de creación de código - [Muse](#)
- × Herramienta generadora de panorámicas 3D – [Pano2Vr](#)
- × Herramienta de creación y gestión de color - [Kukler](#)
- × [Conversor](#) de formatos de imagen, audio, vídeo,...

EXTENSIONES

- × **Folio Builder panel** for InDesign CS5.0 / CS5.5
- × **Folio Producer tools** for InDesign CS5.5
- × [Adobe Viewer](#) para visualización en iPad e iPhone

MANUAL

- × [Guía de usuario](#) de la aplicación de Digital Publishing

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
- × **CE6.2** Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
- × **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño y Arte Contemporáneos

La asignatura estudia la historia del diseño y el arte de la segunda mitad del siglo XX. Un período atractivo porque no queda muy lejos de las vivencias del alumno. Política y socialmente es un periodo marcado por la Guerra Fría, las repercusiones de la que se dejan sentir en el diseño y el arte. Es también el periodo en el que se produce la consolidación de una sociedad y una mentalidad posmodernas. Las revoluciones tecnológicas, el triunfo de la sociedad de consumo y los profundos cambios sociales que afectan tanto al individuo como a la colectividad, configuran un marco cultural nuevo, el de la contemporaneidad.

El curso arrancará con el arte y el diseño en el contexto de la Guerra Fría y concluirá con la búsqueda de nuevos paradigmas en la entrada del siglo XXI. Entre medio se verán las diferentes escuelas nacionales, tanto en la gráfica como en el producto: Alemania, Italia, Países Escandinavos, Estados Unidos y España, se estudiará la evolución del arte contemporáneo y de las manifestaciones de la cultura popular.

Se tratará de los diversos enfoques posibles de la historia del diseño así como de las problemáticas relaciones entre arte y diseño que, partir de los años sesenta adoptan caminos divergentes.

Se pretende que el alumno alcance una serie de conocimientos históricos y los sitúe en su contexto social y político. También se pretende que alcance un buen grado de cultura visual y sea capaz de reconocer estilos y tendencias.

Código

200655

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Àlex Mitrani](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Haber cursado las asignaturas "Introducción a la teoría del diseño y el arte" (200639), "Introducción a la historia del diseño y el arte" (200641) y "Historia del arte y el diseño modernos" (200645)

Tener nociones de los marcos conceptuales, métodos y principales autores de historia social del arte y el diseño, y de las instituciones artísticas así como nociones de las principales problemáticas y conceptos filosóficos implicados en el arte y el diseño.

Tener nociones básicas sobre la historia del arte y el diseño del siglo XIX y XX. Entender qué es la modernidad.

Tener nociones de los marcos conceptuales, métodos y principales autores de historia social del arte y el diseño, y de las instituciones artísticas así como nociones de las principales problemáticas y conceptos filosóficos implicados en el arte y el diseño.

Contenidos de la asignatura

1. El diseño en la guerra y la reconstrucción

- × El cartelismo en la Guerra Civil Española
- × Las consecuencias de la investigación militar durante la Segunda Guerra Mundial
- × Los programas de reconstrucción de la vivienda: del bloque de hormigón en la Lewittown

2. Arte y diseño durante la Guerra Fría

- × El mundo en dos bloques y el Telón de Acero
- × El terror nuclear y diseño atómico
- × Una guerra tecnológica: electrónica y ordenadores
- × De cómo Nueva York tomó el mercado del arte en París
- × El expresionismo abstracto americano contra el realismo socialista
- × El informalismo

3. Arte y diseño a los EE. UU.

- × El Estilo Internacional
- × Las exposiciones de diseño del MOMA
- × La sociedad de consumo y el gusto popular: el "Populuxe"
- × La Cranbrook Academy of Art
- × La escuela gráfica de Nueva York

4. El diseño en los países comunistas

- ✘ Del estalinismo en la era de Kruschef
- ✘ La gráfica de la revolución cultural china
- ✘ El diseño de los equipamientos sociales
- ✘ El diseño en la República Democrática Alemana
- ✘ La desintegración de la Unión Soviética y la caída del Muro de Berlín

5. El diseño alemán y suizo

- ✘ La Alemania de posguerra. La desnazificación
- ✘ El diseño entendido como forma de organización social y de reconstrucción
- ✘ Características del diseño alemán: la Gute Form
- ✘ El caso Braun-Dieter Rams
- ✘ Suiza y el estilo tipográfico internacional

6. La HfG de Ulm

- ✘ Orígenes y fundación
- ✘ Seis fases, seis ideas
- ✘ Quiebra y cierre,
- ✘ La continuidad de las ideas de Ulm

7. El diseño italiano

- ✘ La ayuda estadounidense a la reconstrucción
- ✘ Estilo e individualismo
- ✘ El papel de la revista Domus
- ✘ Las trienal
- ✘ Los grandes pioneros del diseño Nizzoli, Ponti, Mollino
- ✘ El caso Olivetti

8. El diseño escandinavo

- ✘ Una cultura identitaria o una operación de marketing?
- ✘ Finlandia: El caso de Alvar Aalto
- ✘ Dinamarca y Suecia

9. El diseño en la España franquista

- ✘ El "desarrollismo"
- ✘ Arquitectura de los años cincuenta y sesenta. Coderch, el Grupo R, etc.
- ✘ Las instituciones van delante: Grafistas FAD, ADIFAD, ADG, etc.
- ✘ Los pioneros de la gráfica y de la democracia
- ✘ Los pioneros del diseño industrial
- ✘ El caso del País Vasco

10. Las escuelas nacionales gráficas

- × Inglaterra, Alemania, Holanda y Japón
- × El cartelismo los países del Este: Polonia, Hungría, Rusia
- × La gráfica de utilidad pública en Italia y Francia

11. Segundas vanguardias

- × El arte conceptual
- × El minimal
- × Ambientes y happenings
- × Arte povera y activismo
- × Op art y arte cinético

12. Arte y diseño pop

- × El Pop-Art americano versus el Pop-Art británico
- × Arquitectura Pop: Archigram, Archizoom, etc.
- × Psicodelia y gráfica Pop
- × El pop-futurista: Joe Colombo y Verner Panton
- × El momento hinchable

13. La crisis de la modernidad

- × Los movimientos underground y la fuerza de la cultura juvenil
- × La "muerte de la arquitectura" y la objetualidad dura
- × El pensamiento y la sociedad posmoderna
- × Arquitectura postmoderna: Venturi, Graves, Rossi, Botta, Krier
- × Diseño posmoderno en Italia y Alemania
- × El Macintosh y la crisis de la gráfica tradicional

14. El nuevo diseño español

- × El restablecimiento de la democracia.
- × Una nueva cultura del ocio: revistas, tiendas y bares
- × Diseño gráfico para las instituciones y empresas estatales
- × Una nueva generación de diseñadores
- × 1992 Los Juegos Olímpicos y la Expo de Sevilla

15. Años 90: la búsqueda de nuevos valores éticos

- × La crisis ambiental y el ecodiseño
- × El entorno democrático y el diseño para todos

16. Últimas tendencias del siglo XX

- × Gráfica posmoderna
- × Globalización y digitalización

- × Biodesign y blobisme
- × Minimalismo

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases Teóricas **ECTS:** 20% **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Clases magistrales y debates en gran grupo **Resultados de aprendizaje:** CE 11, CE12
- × Seminarios de discusión de textos y obras artísticas **ECTS:** 15% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Presentaciones de textos y obras artísticas y discusión crítica colectiva **Resultados de aprendizaje:** CE 16, CT1, CT4, CT6
- × Lectura de textos **ECTS:** 15% **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Trabajo autónomo de lectura comprensiva de textos **Resultados de aprendizaje:** CE 16
- × Estudio **ECTS:** 20% **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Trabajo autónomo de realización de esquemas y mapas conceptuales y resúmenes **Resultados de aprendizaje:** CE11, CE12, CT3
- × Búsqueda de documentación **ECTS:** 5% **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Uso de bases de datos bibliográficas a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos **Resultados de aprendizaje:** CE 19, CT3
- × Redacción de trabajos **ECTS:** 20% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización **Resultados de aprendizaje:** CE 19, CT2, CT6
- × Evaluación **ECTS:** 5% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Pruebas escritas y presentaciones orales **Resultados de aprendizaje:** CE11, CE12, CT1

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

Actividad Clases magistrales y debates en gran grupo **Horas:** 30 **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CT 6

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

Actividad Realización de análisis interpretativos de obras de arte, diseño, cine y exposiciones **Horas:** 8 **Resultados de aprendizaje:** CE 16.1, CT4, CT1

Actividad Esquemas, presentaciones y discusiones de las lecturas obligatorias **Horas:** 22 **Resultados de aprendizaje:** CE 16.1, CT4, CT1

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

Actividad Preparación de las lecturas del curso **Horas:** 20 **Resultados de aprendizaje:** CE 16.1

Actividad Realización de un estado de la cuestión sobre un tema dado (en equipo)

Horas: 30 **Resultados de aprendizaje:** CE 19.3, CT 2, CT 3, CT 6

Actividad Estudio **Horas:** 30

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUADA:

- × **10%:** Participación oral activa en los seminarios: se evaluará la participación y el esfuerzo de elaboración y comentarios a propósito de los textos y películas examinados en clase.
- × **20%:** Trabajo de análisis de documentos audiovisual realizados en equipo de 3 personas y con presentación oral.

EVALUACIÓN FORMATIVA:

- × **20%:** Trabajo de investigación en equipo consistente en el estudio y re-interpretación argumentada de una obra significativa.

EXÁMENES:

- × **50%:** Dos pruebas escritas (25% + 25%) consistentes en el comentario documentado de algunas obras y una pregunta de carácter teórico referida a los contenidos principales expuestos en clase y en los textos. La primera prueba servirá para liberar materia y no habrá repetirla si está aprobada.

Se considerará "no presentado" el alumno que no alcance una asistencia mínima del 80% de las clases y seminarios de manera no justificada. El alumno debe presentar en todos los casos los ejercicios solicitados y deberá hacer un trabajo sustitutorio en caso de no haber asistido a algunos de los seminarios. En este caso el alumno debe ponerse en contacto con el profesor para determinar la recuperación de los actividades en las que no haya asistido.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- × Participación en clase **Horas:** 1 **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE11.7, CE18.1
- × 2 Pruebas escritas **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE11.7, CE 12.1, CE 12.2
- × Trabajo de curso **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE11.7, CE12.1, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE18.3, CE19.3, CE21.3
- × Presentación oral de trabajos **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE 19.3, CT1, CT4, CT6

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA:

- ✘ A.A.V.V. *El diseño industrial en España*, Cátedra, Madrid, 2010.
- ✘ A.A.V.V. *Postmodernism. Style & subversion*, Victorian & Albert, Londres, 2011.
- ✘ De Fusco. *Renato: Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2005.
- ✘ Dormer, Peter. *El diseño desde 1945*, Ediciones Destino, Barcelona, 1993.
- ✘ Duby, Georges i Arriès, Philippe. *Historia de la vida cotidiana*, Madrid, Taurus, 2000.
- ✘ Lucie-Smith, Edward. *Movimientos artísticos desde 1945*, Ediciones Destino, 1995.
- ✘ Massey, Anne. *El diseño de interiores en el siglo XX*, Barelona, Destino, 1995.
- ✘ McLuhan, Marshall / Fiore. *Quentin: El medio es el masaje*. Un inventario de efectos, Ediciones Paidós, Barcelona, 1988 [1a Edició 1967]
- ✘ Meggs, Philip B. *Historia del diseño gráfico*, Barcelona, RM, 2009.
- ✘ Montaner, Josep Maria. *Después del movimiento moderno. Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX*, Editorial GG, Barcelona, 2009 [1a. Edició 1993]
- ✘ Satué, Enric. *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*, Alianza Forma, Madrid, 1990.
- ✘ Sparke, Penny. *The Modern Interior*, Reaktion Books, Londres, 2008.
- ✘ Stangos, Nikos (ed.). *Conceptos de arte moderno*, Madrid, Alianza, 1986.
- ✘ Woodham, Jonathan M. *Twentieth-Century Design*, Oxford University Press, Oxford-NY, 1993.

LECTURAS:

Se facilitarán los textos y las fuentes para comentar en seminario.

Programación de la asignatura

La asignatura se compone de 16 temas impartidos en clase magistral y 16 seminarios en los que se tratarán teorías y debates significativos durante la segunda mitad del siglo XX.

También se harán un trabajo sobre material documental audiovisual (en grupo) y un trabajo de investigación (en grupo). En el espacio web se colgarán los enunciados.

La programación que se adjunta es orientativa ya que las fiestas entre-semana estorban mucho la dinámica de los grupos.

En el espacio web de la asignatura se irá actualizando el calendario.

- ✘ **Semana: 1 Actividad:** Tema 1: El diseño en la guerra y la reconstrucción Seminario 0: presentación **Lugar:** EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE

12.1

- × **Semana: 2 Actividad:** Tema 2: El diseño en la Guerra Fría. Seminario 1 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 16.1
- × **Semana: 3 Actividad:** Tema 3: El diseño de EE.UU.: Estilo Internacional versus "Populuxe". Seminario 2 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 16.1
- × **Semana: 4 Actividad:** Tema 4: El diseño en los países comunistas. Seminario 3 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana: 5 Actividad:** Tema 5: El diseño alemán. Seminario 4 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana: 6 Actividad:** Tema 6: La Escuela de Ulm. Seminario 5 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana: 7 Actividad:** Tema 7: Arquitectura y diseño en Italia. Seminario 6 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana: 8 Actividad:** Tema 8: El diseño escandinavo. Seminario 7 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana: 9 Actividad:** Primera prueba escrita. Tema 9: El diseño en la España franquista **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1
- × **Semana: 10 Actividad:** Tema 10: Las escuelas nacionales gráficas. Seminario 7 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana: 11 Actividad:** Tema 11: Las segundas vanguardias. Seminario 8 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana: 12 Actividad:** Tema 12. Arte y diseño pop. Seminario 9 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana: 13 Actividad:** Actividad y tutorías. Entregas. **Lugar:** EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** -
- × **Semana: 14 Actividad:** Tema 13: Arte y diseño posmodernos. Seminario 10 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE

12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

- × **Semana:** 15 **Actividad:** Tema 14. El nuevo diseño español. Seminario 10 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana:** 16 **Actividad:** Tema 15: Últimas tendencias del siglo XX. Seminario 11 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana:** 17 **Actividad:** Tema 14: El nuevo diseño español. Seminario 12 **Lugar:** EINA **Material:** Material indicado en clase **Resultados de aprendizaje:** CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1
- × **Semana:** 18 **Actividad:** Segunda prueba escrita. **Lugar:** EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** -

ENTREGAS Y PRUEBAS

- × **Semana:** 9 **Entrega:** Primera prueba escrita **Lugar:** EINA **Material:** Cuestionario entregado por el profesor **Resultados de aprendizaje:** CE 11.6, CE 11.7
- × **Semana:** 3 a 18 **Entrega:** Presentaciones orales trabajo grupos **Lugar:** EINA **Material:** Material entregado por el profesor **Resultados de aprendizaje:** CE 12.1, CE 12.2
- × **Semana:** 11 y 12 **Entrega:** Trabajo análisis **Lugar:** EINA **Material:** Bibliografía determinar **Resultados de aprendizaje:** CE 12.1, CE 12.2
- × **Semana:** 18 **Entrega:** Segunda prueba escrita **Lugar:** EINA **Material:** Cuestionario entregado por el profesor **Resultados de aprendizaje:** CE 11.6, CE 11.7

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar que comprenden el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño

Resultados del aprendizaje

- × **CE11.6** Identificar los agentes sociales que participan de la cultura del diseño y definir sus funciones y su interacción en el sistema de diseño.
- × **CE11.7** Comparar las características de diferentes culturas del diseño

Competencia

- × **CE12** Demostrar que conoce el entorno institucional y asociativo del mundo

profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales

Resultados del aprendizaje

- × **CE12.1** Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones que configuran la cultura del diseño.
- × **CE12.2** Distinguir las diferentes tradiciones en la pedagogía de las artes aplicadas y el diseño

Competencia

- × **CE16** Demostrar, entender e interpretar de manera pertinente y razonada textos de historia, teoría y crítica del diseño

Resultados del aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de la historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetivos de investigación

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y el arte

Resultados del aprendizaje

- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de las lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad de trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT2** Elaborar informes y trabajos académicos.
- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en lengua nativa y en otras lenguas que permiten trabajar en un contexto internacional

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño y Empresa

La materia "Diseño y Empresa" tiene como objetivo contextualizar la actividad profesional del diseño en la realidad económica actual, así como aplicar los principales conceptos empresariales a la realidad más cercana de cada alumno a través de la realización de un Plan de empresa.

Al finalizar la asignatura, cada alumno tiene que utilizar conceptos de estrategia, marketing, gestión de equipos o rentabilidad, para citar algunos ejemplos, con comodidad. Las presentaciones públicas de los Planes de empresa son un objetivo adicional, puesto que permiten un entorno de experiencia útil en tanto que simule la vida profesional ordinaria.

Código

200656

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Empresa

Profesorado

[Georgina Curto Rex](#)

Idiomas

Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos previos

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I. CONTEXTO ECONÓMICO Y EMPRESARIAL DEL SECTOR

- × 1.La estructura y evolución de la industria. Oportunidades de negocio e internacionalización.
- × 2.La ventaja competitiva: identificar los factores claves de éxito. La diferenciación.
- × 3.La importancia de los valores y la estrategia.
- × 4.La gestión de la innovación. Entorno empresarial e institucional que apoya la innovación.

BLOQUE II. FUNCIONAMIENTO DE UN PROYECTO EMPRESARIAL (PLAN DE EMPRESA)

- × 5.Idea de negocio
- × 6.Estudio de mercado
- × 7.Modelo de negocio
- × 8.Plan de marketing
- × 9.Plan de producción
- × 10.Recursos humanos
- × 11.Planificación financiera
- × 12.Viabilidad financiera del negocio

BLOQUE III. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS EN EL CONTEXTO PROFESIONAL DEL DISEÑO

- × 13.Técnicas de presentación, de negociación y de gestión de equipos.
- × 14.Creación y utilización de: solicitud de oferta, presupuesto, albarán y factura.
- × 15.Marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, propiedad industrial e intelectual.

Metodología docente y actividades formativas

La metodología se estructura de la siguiente manera:

- a. Estudios de casos. Los principales conceptos de gestión se contextualizan a partir del estudio de un caso de éxito del sector, del que se extraen buenas prácticas. Los casos de éxito se presentan a través de artículos de prensa escrita, televisión, cine, Internet, etc.
- b. Conceptos de gestión. A partir de las buenas prácticas extraídas del caso de éxito, se presentan los principales conceptos de gestión empresarial descritos en el contenido de la asignatura.
- c. Realización del Plan de empresa. Los alumnos trasladan los conceptos trabajados al propio proyecto empresarial. En este sentido se realizarán unos primeros ejercicios en clase para resolver dudas y el alumno profundizará en la definición del resto del Plan de empresa de forma individual o en grupo.
- d. Contexto sectorial. Los alumnos toman conciencia de los recursos que tienen a su

disposición en el ámbito de la gestión a partir del contacto directo con los responsables de centros tecnológicos, redes de emprendedores o viveros de empresas, que nos visitarán para explicarnos el funcionamiento o bien visitaremos nosotros para conocer las instalaciones.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas

Horas: 31h 50m

Resultados d aprendizaje: CE8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Seminarios de análisis y discusión de casos

Horas: 39h 37m

Resultados d aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CT7, CT8, CT11, CT18

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Búsqueda de información: consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos. Trabajos de campo. Estudios de mercado.

Horas: 23h 62m

Resultados d aprendizaje: CE.7.2, CE8.2, CE8.3, CT6

- ✘ Realización de informes: realización de planes de gestión de proyectos, planes de negocio y planes de empresa.

Horas: 55h 12m

Resultados d aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE7.2, CE8.2, CE8.3, CE13.1, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1, CT2

- ✘ Evaluación: prueba escrita sobre los conceptos de la asignatura impartida en las clases magistrales.

Horas: 7h 87m

Resultados d aprendizaje: CT1, CE8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3

Evaluación

- ✘ 40% de la nota en el examen final. Obligatorio.
- ✘ 30% de la nota en las entregas realizadas a partir de las actividades de clase.
- ✘ 30% de la nota en la redacción y presentación del Plan de Empresas.

La asistencia a clases es un requisito necesario para poder presentarse al examen final.

La no presentación del Plan de Empresa o del examen final, constará como "no presentado".

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Examen final

Hores: 2h

Resultats d'aprenentatge: C8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1

- ✘ Entregas realizadas a partir de las actividades hechas en clases.

Hores: 2h

Resultats d'aprenentatge: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE8.2, CE8.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT11, CT16, CT18

- ✘ Plan de empresa

Hores: 2h

Resultats d'aprenentatge: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE7.2, CE8.2, CE8.3, CE13.1, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT8, CT16, CT18

Bibliografía y enlaces web

- ✘ VILADÀS, Xènia: ***Diseño rentable. Diez temas a debate***, Index Book, 2008.
ISBN: 978-84-96774-82-7.
- ✘ BCD, ***Barcelona Centre de Disseny: "Quatre històries d'ExID (amb D de Disseny)***, BCD, 2008,
ISBN: 978-84-612-6759-0.
www.bcd.es (programes i serveis / articles i publicacions).
- ✘ Barcelona Activa.
www.barcelonactiva.cat
Eines online per a crear un pla d'empresa i serveis gratuïts d'orientació a l'emprenedor.
- ✘ MAGRETTA, Joan: ***Qué es el Management***, Ediciones Empresa Activa, 2003.
ISBN: 8495787385, 288p.; 22x14 cm (09-/2003)
- ✘ KOTLER, Philip; y ARMSTRONG, Gary: ***Principles of Marketing*** (6º edición, 1996).
Hi ha traducció castellana, ***Mercadotecnia***, Prentice Hall Hispanoamericana, México, 1996.
- ✘ JOHNSON, Gerry; y SCHOLLES, Kevan: ***Dirección estratégica: Análisis de la estrategia de las organizaciones***, Prentice Hall, Madrid, 1997.
- ✘ MARTIN, Jane; y KNOOHUIZEN, Nanci: ***Marketing basics for designers: A sourcebook for strategies and ideas***, Wiley, New York, 1995.

- ✗ OLLE, Montserrat, PLANELLAS, Marcel y otros: ***El Plan de Empresa: Cómo planificar la creación de una empresa***, Marcombo / Boixareu Editores, Barcelona, 1997.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✗ Semana: 1

Actividad: Contexto económico y empresarial: estructura y situación actual de la industria. Oportunidades de negocio e internacionalización. Plan de empresa: definición de la idea de negocio.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CT18, CT6, CT7, CT11.7

✗ Semana: 2

Actividad: Contexto económico y empresarial: la ventaja competitiva: identificar los factores claves de éxito. La diferenciación y el valor añadido. Plan de empresa: estudio de mercado.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE8.3, CT1, CT2, CT11

✗ Semana: 3

Actividad: Contexto económico y empresarial: la importancia de los valores y la estrategia. Plan de empresa: modelo de negocio. Técnicas en el contexto profesional: técnicas de presentación.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE13.1, CT16

✗ Semana: 4

Actividad: Contexto económico y empresarial: la trayectoria y el impacto de la disciplina del marketing. Plan de empresa: plan de marketing.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE8.3

× Semana: 5

Actividad: Plan de empresa: estrategia comercial. Técnicas en el contexto profesional: técnicas de negociación.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE8.3

× Semana: 6

Actividad: Plan de empresa: definición de precios y previsión de ventas, Técnicas en el contexto profesional: solicitud de oferta, presupuesto, albarán y factura.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE8.3, CE1.4

× Semana: 7

Actividad: Contexto económico y empresarial: La gestión de la innovación, En torno empresarial e institucional que apoya la innovación (1), Plan de empresa: plan de producción.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE7.2, CE1.4, CE7.2

× Semana: 8

Actividad: Contexto económico y empresarial: La gestión de la innovación, En torno empresarial e institucional que apoya la innovación (2), Plan de empresa: recursos humanos, Técnicas en el contexto profesional: gestión de equipos.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE15.1, CE11.2, CE11.3

× Semana: 9

Actividad: Técnicas en el contexto profesional: Marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, propiedad industrial e intelectual.

Lugar: EINA

Material: Documentación que proporcionará Barcelona Activa.

Resultados de aprendizaje: CE15.2, CE15.3

× Semana: 10

Actividad: Contexto económico y empresarial: el funcionamiento de los mercados financieros, Plan de empresa: planificación financiera.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE14

× **Semana:** 11

Actividad: Contexto económico y empresarial: la ventaja competitiva: identificar los factores claves de éxito. La diferenciación y el valor añadido, Pla de empresa: viabilidad financiera del plan de empresa.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE14

× **Semana:** 12

Actividad: Importancia del plan de empresa, recursos disponibles para ponerlo en marcha y programas específicos para emprendedores del sector creativo.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CT18, CT8, CE14

× **Semana:** 13

Actividad: Técnicas en el contexto profesional: la delegación, el feedback y la resolución de conflictos.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CT6, CT7

× **Semana:** 14

Actividad: Repaso de los contenidos trabajados durante el curso y resolución de dudas respecto al plan de empresa.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE.7.2, CE8.2, CE8.3, CE13.1, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT8, CT16, CT18

× **Semana:** 15

Actividad: Presentación y entrega del plan de negocio.

Lugar: EINA

Material: Presentación y entrega de una copia impresa del plan de negocio.

Resultados de aprendizaje: CE15.1, CE11.2, CE11.3

ENTREGAS

× Semana: 4

Actividad: Presentación de idea, modelo de negocio valor agregado y diferenciación (en función del estudio de mercado).

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE.7.2, CE8.2, CE8.3, CE13.1, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT8, CT16, CT18

× Semana: 7

Actividad: Presentación del plan de marketing.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× Semana: 14

Actividad: Examen final.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1

× Semana: 15

Actividad: Presentación y entrega del plan de empresa.

Lugar: Roca Gallery, c. Joan Güell 211-213

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

Semanalmente

× **Actividad:** Presentación / entrega del resumen, conclusiones y comentarios sobre estudios de casos, artículos u otros materiales trabajados en clase (esta tarea se puede encargar individualmente o en grupo).

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE8.2, CE8.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT11, CT16, CT18

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

Competencias específicas

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica

Resultado del aprendizaje

- × **CE1.2** Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios como productos industriales o servicios distinguiendo y valorando sus aportaciones innovadoras.
- × **CE1.3** Evaluar los aspectos fuertes y débiles de cada producto en relación a los costes de fabricación previsibles y su posible incidencia en el mercado.
- × **CE1.4** Plantear soluciones alternativas para mejorar las prestaciones de un diseño, ajustar sus costes de producción y adecuar la inserción en el mercado.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultado del aprendizaje

- × **CE7.2** Estimar los costes industriales de los materiales y de los procesos de fabricación a partir de las fuentes de información pertinentes.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultado del aprendizaje

- × **CE8.2** Utilizar la terminología y metodología de análisis básico de mercadotecnia, métodos de análisis de usabilidad y técnicas de prospección para interpretar informes y dialogar con especialistas.
- × **CE8.3** Utilizar algunos de los conceptos básicos de mercadotecnia, métodos de análisis de usabilidad y técnicas de prospección en la formulación de programas de diseño.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Competencia

- × **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultado del aprendizaje

- × **CE11.2** Analizar las condiciones y sistemas de funcionamiento habituales para la contratación externa de servicios de diseño.
- × **CE11.3** Definir la incorporación del diseño en el organigrama de las organizaciones empresariales y su papel en las mismas.

Resultado del aprendizaje

- × **CE13.1** Planificar y organizar un proyecto de diseño estableciendo objetivos, cronograma de fases y entregas y definiendo los agentes participantes o colaboradores en el proceso.

Competencia

- × **CE14** Formular y estructurar un plan de negocio orientado al desarrollo de productos o de empresas y evaluar su viabilidad.

Competencia

- × **CE15** Demostrar que se dispone de conocimientos sobre el marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, registro de patentes, marcas, derechos de autor, etc.

Resultado del aprendizaje

- × **CE15.1** Discernir tipologías de contratación de los servicios de diseño, describir sus características e identificar en qué sectores son más frecuentes cada tipología.
- × **CE15.2** Analizar el marco legal de los derechos de autoría que asisten al diseñador y la protección de los diseños.
- × **CE15.3** Reconocer qué tipología de registro correspondería a cada tipología de diseño.

Competencias transversales

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.

- × **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT18** Capacidad de autogestionar el desarrollo de un itinerario profesional.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño y Gestión Cultural

Diseño y Gestión cultural es una asignatura optativa de cuarto curso abierta a estudiantes de cualquier mención y específicamente requerida por aquellos que deseen cursar la mención de Cultura visual.

En esta asignatura no se tratará la gestión cultural como un mero proceso de selección, organización y presentación al público de los bienes culturales (a pesar de que este es propiamente el sentido de la palabra "gestión"), sino como una actividad profundamente vinculada al proceso de producción de estos bienes. Las condiciones materiales concretas para la creación artística condicionan fuertemente el resultado de esta creación, y es por eso que la actividad del gestor cultural queda estrechamente imbricada con la del creador mismo. De acuerdo con esta concepción de la gestión cultural, el papel que el diseño tiene no puede quedar reducido al de la comunicación y la difusión, sino que necesariamente intervendrá también en el proceso de concepción y desarrollo de los proyectos de gestión cultural, contribuyendo y condicionando su planteamiento, su sentido y su realización concreta.

Los objetivos formativos de esta asignatura son básicamente tres:

- ✘ Lograr un buen grado de conocimiento del contexto actual de la gestión y la producción culturales a nuestro país.
- ✘ Conocer los diferentes papeles que un buen diseñador puede desarrollar en un proyecto de gestión cultural.
- ✘ Tener conocimiento de los nuevos modelos de gestión cultural que hoy empiezan a aparecer, para poder proponer alternativas de financiación y de organización de los procesos creativos de cara al futuro.

Código

200685

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Lluís Nacenta](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos específicos para cursar esta asignatura.

Contenidos de la asignatura

La asignatura se divide en las cuatro grandes áreas temáticas:

- × **1. El estatus del artista, del productor y del gestor cultural.** 1.1 Formación educativa. 1.2 Actividad profesional. 1.3 Opciones de compatibilidad y desplazamiento entre estos tres papeles.
- × **2. El papel de las instituciones en la gestión cultural.** 2.1 Instituciones públicas. 2.2 Instituciones privadas. 2.3 Financiación, rendimiento, visibilidad.
- × **3. El diseño en la gestión cultural.** 3.1 El nombre hace la cosa? 3.2 Comunicación, visibilidad, circulación. 3.3 El establecimiento del sentido en la era del diseño integral.
- × **4. Modelos transversales de gestión cultural.** 4.1 De la concentración individual de los roles al desplazamiento colectivo de las actividades. 4.2 La permeabilidad del contexto social: procesos participativos? 4.3 De la gestión administrativa a la gestión disruptiva.

Metodología docente y actividades formativas

La metodología docente de esta asignatura consistirá en tratar cada área temática a partir de cuatro actividades diferentes:

- × Exposición del marco conceptual.
- × Lectura y comentario de textos de referencia.
- × Estudio y comentario de casos concretos de gestión y diseño.
- × Realización de propuestas de diseño y de reflexiones escritas o presentaciones orales.

Evaluación

Las evidencias de aprendizaje a partir de las cuales se calificará el alumno son de cuatro

tipos:

- ✘ Breves exposiciones orales a la clase (30% de la nota).
- ✘ Breves reflexiones escritas (30% de la nota).
- ✘ Propuestas de diseño (30% de la nota).
- ✘ Participación a la clase (preguntas, comentarios, aportaciones críticas) (10% de la nota).

Por la evaluación de las exposiciones orales y las reflexiones escritas se tendrá en cuenta:

- ✘ La tarea de investigación y documentación previa, el hecho de no limitarse a la información aportada por el profesor.
- ✘ Originalidad y capacidad crítica respete la información de que se dispone y los contenidos presentados a la asignatura.
- ✘ Claridad y precisión en la expresión oral y escrita.
- ✘ La capacidad de síntesis.

Por la evaluación de las propuestas de diseño se tendrá en cuenta:

- ✘ La calidad de la propuesta en sí.
- ✘ Su interés en relación a la temática tratada en cada entrega.
- ✘ La capacidad de presentarla y explicarla con claridad.

Tanto las entregas de los trabajos escritos y las propuestas de diseño como las presentaciones orales tendrán que realizarse en la fecha fijada previamente. En caso de que el alumno tenga algún impedimento para realizar lo entrega en la fecha fijada, tendrá que justificarlo y avisar el profesor al menos 24 horas antes de la fecha fijada, para que este pueda fijar una fecha de entrega alternativa. En caso contrario el trabajo se considerará como "no presentado". Un golpe el profesor haya corregido y devuelto al alumno el trabajo presentado, este podrá pedir de revisar y comentar la corrección en las horas que el profesor tiene destinadas a la atención a los alumnos.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- **CE11.6** Identificar los agentes sociales que participan de la cultura del diseño y definir sus funciones y su interacción en el sistema del diseño. - **CE11.7** Comparar las características de diferentes culturas del diseño

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE12.1** Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones que configuran la cultura del diseño.
- × **CE12.2** Distinguir las diferentes tradiciones en la pedagogía de las artes aplicadas y del diseño.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.2** Describir las diferentes tendencias en la didáctica del proyecto.
- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Ergonomía, Percepción y Usabilidad

Ergonomía, Percepción y Usabilidad es una asignatura del ámbito de tecnología del diseño, que trabaja alrededor de datos, razonamientos y normativas aplicables en la relación establecida entre el ser humano y su entorno a partir del rigor teórico y la sistematización de resultados empíricos.

Los objetivos principales de la asignatura son:

- ✘ Entender la ergonomía como un factor clave dentro del proceso de diseño, que articula el propio proceso desde la base y no como valor añadido. La ergonomía facilita la vida cotidiana y nuestra relación con los objetos, los mensajes y los espacios, dentro del sistema global de relación del ser humano en el entorno.
- ✘ Entender al ser humano como generador de medidas básicas para el proceso de diseño. Hay que conocer las proporciones del cuerpo humano y las condiciones físicas y psicológicas en la interacción entre las personas, los productos y el entorno.
- ✘ Conocer e interpretar las normativas necesarias para desarrollar proyectos de diseño.

Código

200657

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Tecnología

Profesorado

[Elena Bartomeu Magaña](#)

[Albert Crispi](#)

[Pilar Górriz](#)

[Javier Nieto Cubero](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos específicos para cursar la asignatura

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I**Ergonomía, persona y diseño**

- × Definición, alcance y aplicación
- × Persona, máquinas, sistemas. Sistema Persona-Máquina
- × El ser humano como sistema de medidas

Antropometría y Biomecánica

- × Sistema musculo-esquelético
- × Ergonomía postural
- × Ergonomía estática y dinámica
- × Movimientos, limitaciones, ángulos de confort
- × Campos de visión
- × Lectura, interpretación y utilización de tablas antropométricas.
- × Tratamiento estadístico
- × Dimensiones antropométricas generales y aplicadas
- × Criterios de diseño basados en la antropometría

Componente cognitivo

- × Relación persona máquina
- × Percepción: procesos básicos, bases fisiológicas, sensaciones y comportamientos
- × Psicología del color
- × Semiótica
- × Concepto de confort

Ergonomía y entorno

- × Entorno espacial
- × Entorno visual y lumínico
- × Entorno acústico
- × Entorno térmico y olfativo

BLOQUE II

Sistema persona-objeto

Usabilidad

- × Relación entre el uso del producto frente a las expectativas del usuario
- × Evaluación de la usabilidad
- × Semiótica del producto
- × Usabilidad universal
- × Nuevos escenarios de producto

Sistema persona-máquina. Interfaces

- × Controles
- × Electrónica de consumo
- × Móviles, smartphones, ordenadores

Diseño de interacción

- × Escenario actual. Evolución y cambio de hábitos del usuario
- × Interfaces móviles, smartphones, ordenadores
- × Web: Navegación, visualización, accesibilidad, legibilidad...

Diseño centrado en el usuario

Diseño para colectivos especiales (ancianos, niños, discapacitados)

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura se divide en dos partes, una teórica y una práctica. La parte teórica se desarrollará en forma de clases magistrales, donde el alumno tendrá un papel participativo.

Las sesiones teóricas se complementarán con seminarios de carácter práctico.

En los seminarios se desarrollarán diferentes ejercicios cortos (entre una y dos sesiones) y un proyecto final más complejo (entre tres y cuatro sesiones).

Los ejercicios serán de carácter individual, a pesar de que en algunos casos será preciso que el alumno colabore e interactúe con otros estudiantes.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados

Competencias: CE8, CE11

- × Prácticas experimentales

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Ejercicios en el aula y demostraciones experimentales

Competencias: CE8, CE11

× Búsqueda de documentación

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: búsqueda de fuentes especializadas sobre materiales y procesos de construcción y transformación

Competencias: CE1, CE11, CT11

× Realización de informes

ECTS: 30%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de informes sobre las características tecnológicas de proyectos de diseño

Competencias: CE1, CE11, CT11

× Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Tutoría de seguimiento y corrección del trabajo autónomo

Competencias: CE1, CE11, CT11

× Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Prueba de síntesis y aplicación de los conceptos y procedimientos adquiridos en las clases teóricas y las prácticas experimentales

Competencias: CE8, CE11, CT11

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× Clases magistrales y debate en grupos combinados

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CT11

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

× Ejercicio 1

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

× Ejercicio 2

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

× Ejercicio 3

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

✘ Ejercici 4

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Lecturas e investigación personal de fondos de información y ejemplos reales

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8

✘ Análisis, desarrollo y presentación de ejercicios (1, 2, 3 i 4)

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

Evaluación

La evaluación de la asignatura se realizará a partir de los siguientes criterios:

- ✘ Un 45% de la nota corresponde al examen final, donde se evalúan los conocimientos adquiridos en la parte teórica de la asignatura.
- ✘ Un 45 % de la nota corresponde a la media de notas obtenidas en los ejercicios prácticos realizados en los seminarios.
- ✘ El 10% restante se evaluará con la asistencia regular y la participación en clase.

La nota del examen y la nota individual de cada ejercicio tiene que superar el 4 para poder hacer la media final.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

✘ Examen

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CT11

✘ Ejercicio 1

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

✘ Ejercicio 2, 3 i 4

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

Bibliografía y enlaces web

- ✘ BONSIEPE, G. *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*, Ed. Infinito, Buenos Aires: 1999.

- × BONSIEPE, G. ***Las siete columnas del diseño***, Ed. GGili, Barcelona: 1990.
- × BUSTAMANTE, A. ***Ergonomía para diseñadores***, Ed. Mapfre, Madrid: 2008
- × COSTA, J. ***Diseñar para los ojos***, Colección Joan Costa, Ed. Costa punto com, Barcelona: 2007
- × CRONEY, John, ***Antropometría para diseñadores***, Ed Gustavo Gili, Barcelona, 1978
- × DE GRANDIS, L. ***Teoría y uso del color***, Ed. Cátedra, Madrid: 1985.
- × DIFFRIENT, N. TILLEY, A.R. HARMAN, ***Humanscale***, The MIT Press, Cambridge: 1981
- × FERRER VELÁZQUEZ y otros, ***Manual de ergonomía***, Fundación Mapfre, Madrid: 1995
- × HOCHULI, J. ***El detalle en la tipografía***, Campgràfic editors, 2007
- × HUGUES, WILLIAM J. ***The Human Factors Design Guide***, THE HUGHES TECHNICAL CENTER: 2001
- × JARDÍ, E. ***Veintidós consejos sobre tipografía***, Ed Actar, 2007
- × JAUSET, J.A. ***Estadística para periodistas, publicitarios y comunicadores***, Ed. UOC, Barcelona: 2007
- × KANIZA, G. ***Gramática de la visión. Percepción y pensamiento***, Ed. Paidós Comunicación, Barcelona: 1986.
- × NEUFERT, E. ***Neufert. Arte de proyectar en arquitectura***, Ed. GGili, 1982
- × NIELSEN, J. ***Usabilidad, Diseño de sitios web***, Ed. Prentice Hall, Madrid: 2000.
- × PAGE, A. ***Guía de recomendaciones para el diseño de mobiliario ergonómico***, IBV, Valencia: 1992
- × PANERO, J. ZELNICK, ***Las dimensiones humanas en los Espacios Interiores. Estándares antropométrico***, Ed Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
- × PARDINES, F. ***Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales***, Ed. Siglo XXI, México: 1993.
- × PHEASANT, S. ***Ergonomics, Standards and Guidelines for Designers***,

British Standards Institution: 1987

- ✘ PREECE, J. ***Human-computer Interaction.***
Ed. Addison Wesley, England: 1994.
- ✘ QUARANTE, ***Danielle, Diseño industrial II. Elementos Teóricos.***
Enciclopedia de diseño. CEAC, Lugar: 1992
- ✘ RUBIN, J. ***Handbook of usability testing,***
Ed. Wiley Technical communication Library, New York: 1994.
- ✘ STEEGMANN, E. i ACEBILLO, J. ***Las medidas en Arquitectura,***
Edk. GGili, Barcelona: 1983 i Revisió 2008.
- ✘ UNGER, G. ***¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad,***
Ed Campgràfic, 2009
- ✘ WOODSON, ***Human Factors Design Handbook,***
McGraw-Hill, New York: 1992

Programación de la asignatura

SESIONES TEÓRICAS

Las sesiones magistrales seguirán el programa indicado en el punto 6 para el Bloque 1.

El bloque 2 relativo a Usabilidad y Diseño centrado en el usuario se impartirá a través de casos prácticos reales.

Aparte de las sesiones magistrales se incorporarán sesiones prácticas que complementarán y evaluarán los conocimientos teóricos adquiridos

Sesiones 6-7.

WORKSHOP ANÁLISIS COMUNICACIÓN-INTERACCIÓN-PERCEPCIÓN

- ✘ ¿Qué mensaje transmite?
- ✘ ¿Cuál es el objetivo?
- ✘ ¿Qué mensaje retenemos?
- ✘ ¿Cómo interaccionamos?
- ✘ ¿Requiere aprendizaje?
- ✘ ¿Es intuitivo?
- ✘ ¿Provoca errores?
- ✘ ¿Por qué?
- ✘ ¿Cuál es el lenguaje utilizado?
- ✘ ¿Qué herramientas comunicativas se usan?
- ✘ Establecer jerarquías y definir estructuras

Realización durante una sesión y puesta en común durante la sesión siguiente. (4h)

Sesión 10.

Examen para la evaluación de los contenidos teóricos impartidos hasta la sesión 9 (2h)

Sesiones 14-15-16.

Proyecto final. Usabilidad. DCU (6h)

El proyecto a realizar tendrá como tema central el diseño de un “cajero automático” de banco, partiendo de los principios del diseño centrado en el usuario.

El proyecto se llevará a cabo en grupo de alrededor de 4-5 personas. En cada grupo deberá haber al menos un componente de cada mención (producto, interiores y gráfico).

El ejercicio constará de dos partes diferenciadas:

- ✘ Análisis y definición de los requerimientos de usuario
- ✘ Diseño conceptual

Tanto en el análisis de requerimientos como en la parte de diseño, se deberá tener en cuenta tanto el ámbito o espacio donde se ubica el cajero, el diseño de la propia máquina y el interfaz de interacción con el usuario.

La parte de análisis se basará en tres herramientas:

- ✘ Un análisis por parte del grupo a partir de criterios heurísticos, accesibilidad, entorno y ergonomía (Nielsen, Tognazzini...)
- ✘ Entrevistas y test. Elaborar y realizar una entrevista y/o cuestionario con especial atención a las preguntas efectuadas para la obtención de información.
- ✘ Observación del comportamiento de los usuarios

A partir de los datos analizados, se definirán las características del proyecto y se realizará un diseño de concepto del cajero.

La entrega del trabajo tendrá la siguiente forma (FORMATO PDF):

- ✘ Análisis. Hasta 5 DIN4 con el análisis previo, entrevistas y resultados y notas sobre los comportamientos de los usuarios obtenidos por observación.
- ✘ Diseño. 2-3 Paneles DIN-3, donde aparecerán los conceptos de base del proyecto y el diseño conceptual.

La sesión del día 19 de Enero servirá para tutorizar los proyectos. Esta entrega se realizará el día 26 de enero.

Durante la sesión del 2 de febrero se realizará una presentación en público del proyecto.

SEMINARIOS.

Seminario itinerario Diseño de producto

1. *Productos en entornos mínimos.*
1 sesión práctica. Adaptación de una cabina de tren para literas
2. *Análisis ergonómico de productos.*
3 sesiones. Análisis de 3 objetos y propuesta de mejoras. Trabajo dirigido e individual. Presentación en clase de los resultados
3. *Ergonomía física y cognitiva. Posturas, visión y cognición.*
Proyecto conceptual durante 4 sesiones. Interior automóvil. Trabajo dirigido y en grupo. Presentación en clase de la evolución y proyecto final
4. *La ergonomía de la mano.*
Proyecto durante 4 sesiones. Producto de uso manual. Trabajo dirigido e individual. Presentación en clase de los resultados
5. *La posición sedente.*
Proyecto durante 4 sesiones. Diseño bajo criterios ergonómicos de un asiento. Trabajo dirigido e individual. Presentación en clase de los resultados

Seminario itinerario Diseño Gráfico

Bloque I: Visibilidad y legibilidad

Clase 01. Legibilidad y lecturabilidad.

– Ejercicio 01. Diseñar una doble página para novela y una noticia para un periódico.

Clase 02. Estructura de la información.

– Ejercicio 02. Diseño gráfico pieza de instrucciones de uso.

Clases 03-04-05. Señalización

– Ejercicio 03. Diseñar un caso de señalización que comprenda dos niveles de lectura. –

Ejercicio 04. Aplicar variantes de bilingüismo y color sobre el caso del ejercicio 03. –

Ejercicio 05. Explicar pedagógicamente un concepto abstracto de una manera visual.

Clases 06-07-08. Pedagogía visual.

✘ Corrección ejercicio 05.

✘ Corrección memoria de la asignatura.

Bloque II: Usabilidad

Clase 01. Interfaces, disponibilidades latentes y usuarios-receptores.

✘ Definición de interfaz y análisis de ejemplos de ergonomía visual. Rediseño de una interfaz analógica para hacer más usable el objeto. Lectura y resumen del texto “Las formas y sus para qué” (Guy Bonsiepe). Análisis de una interfaz mixta y propuesta inicial de soluciones (10%)

Clase 02. Metodología del diseño de interfaces. Definición de fases.

– Ejercicio 01. Presentación del rediseño del objeto. Comentarios y debate en gran grupo.

Clase 03. Modelos mentales en usuarios, diseñadores, investigadores y sistemas. Las 6 dimensiones de modelos mentales de Nielsen. Usuarios y usabilidad.

– Ejercicio 01. Entrega. (10%) – Ejercicio 02. Diagrama del modelo mental personal de una interfaz mixta –puede coincidir con la escogida al ejercicio 01. Trabajo de campo con usuario de experiencia media-baja y diagrama del modelo mental de usuario. Análisis de las diferencias entre modelos mentales.

Clase 04. Presentación de los modelos mentales del diseñador.

✕ Comentarios y dinámica de grupo. Ensayo del trabajo de campo.

Clase 05. Comparación de los modelos mentales e inicio de la segunda parte del ejercicio 02 en clase.

✕ Comentarios del trabajo de campo.

Clase 06. Técnicas de mejora de la usabilidad. El concepto “user Friendly”. Visualización de estudios de caso “AEMES” y “CIMEP”.

– Ejercicio 02. Entrega (20%) – Ejercicio 03. Workshop en grupo. Diseño de una aplicación. Inicio con el brainstorming.

Clase 07. Accesibilidad

<http://www.apple.com/es/accessibility/resources/>

– Ejercicio 03. Trabajo en grupo o individual, preparación y realización de test predictivo, task cards.

Clase 08. Ejercicio 03. Entrega en el intercambio de clase (20%)**Seminarios itinerario Diseño de Interiores**

1. Antropometría
2. Normativa VIVIENDA USADA
3. 1er ejercicio
4. LAVARSE
5. COCINAR
6. COMER
7. DORMIR SENTAR TRABAJAR
8. ALMACENAR
9. Ejercicio resumen Actividades
10. ACCESIBILIDAD
11. CAMBIO De OS

12. Normativa VIVIENDA NUEVA
13. Ejercicio SEGREGACIÓN
14. Trabajo UNITE Le Corbusier
15. Sido original EJERCICIO BAR Sitges
16. Ejercicio GUARDERÍA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× Semana: 1

Actividad: Ejercicio 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× Semana: 6

Actividad: Ejercicio 2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× Semana: 10

Actividad: Ejercicio 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× Semana: 15

Actividad: Ejercicio 4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

ENTREGAS

× Semana: 1

Actividad: Ejercicio 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE8.4, CE11.5

× Semana: 10

Actividad: Ejercicio 2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE8.4, CE11.5

× Semana: 15

Actividad: Ejercicio 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE8.4, CE11.5

× **Semana:** 19

Actividad: Ejercicio 4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE8.4, CE11.5

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × **CE1.5** Evaluar objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables con el fin de detectar problemas de diseño en relación a las características y prestaciones de los materiales o los procesos de fabricación

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje

- × **CE8.4** Usar adecuadamente los conceptos básicos de antropometría, fisiología de la percepción visual y ergonomía en el planteamiento y desarrollo de proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE11.5** Adaptar el proyecto a las normativas del contexto en que se plantea

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Escenografía

Existe un debate en relación a cuales son los límites de la escenografía, el origen, seguido por una larga tradición es claramente teatral, en la actualidad pero la diversidad de campos donde se aplica esta disciplina es muy extensa.

La asignatura se enfoca hacia este carácter poliédrico del diseñador para que pueda dar respuesta a la multiplicidad de inputs en el sector del diseño de espacios escenográficos.

Escenografía son todos los elementos visuales que conforman una escenificación, bien sean en relación al espacio, a la iluminación o a la caracterización del personaje; ya sea la escenificación destinada a representaciones en vivo, cinematográficas, expositivas o destinadas a acontecimientos.

Los objetivos formativos principales son:

- ✘ Conocer las diferentes aplicaciones de la escenografía, sean de carácter comercial, expositivo o escénico; considerando que se trata de acontecimientos que no son autónomos sino que conviven dentro de un marco físico, conceptual y sociocultural concreto.
- ✘ Identificar los lenguajes que intervienen a los procesos comunicativos, y tener la capacidad de hacerlos dialogar entre sí para potenciar un resultado común. En este sentido el estudiante tendrá que compartir ideas y formas de pensamiento, y desarrollar las estrategias propias del trabajo en equipos interdisciplinarios.
- ✘ Lograr la capacidad de realizar proyectos de escenografía. Por lo tanto, aprender el proceso de trabajo y poder aplicar una metodología, adquirir los conocimientos tecnológicos específicos, dominar las herramientas y materiales propias de las producciones, así como entender las relaciones profesionales.

Código

200686

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Anna Alcubierre](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura.

Aún así, es importante haber superado satisfactoriamente la asignatura "Diseño de espacios efímeros" así como los ámbitos específicos de las asignaturas de "Proyectos 1 y 2".

Contenidos de la asignatura

Consideramos esta asignatura como una continuidad de la obligatoria de segundo curso, "Diseño de espacios efímeros", por lo tanto se profundizará en las líneas presentadas (Bloque 2) y se abrirán de nuevas, como la escenografía cinematográfica (Bloque 1).

BLOQUE 1: LA ESCENOGRAFÍA CINEMATOGRÁFICA

Introducción al conocimiento de la dirección de arte en cine y televisión y aproximación a los elementos que constituyen un film. Definición de las funciones del diseñador o escenógrafo como creador de espacios irreales y responsable visual de una película.

Proyecto 1 Realización de un proyecto de dirección de arte diseñando los decorados, partiendo de una historia de ficción.

Aplicación de la dirección de arte como creación y elaboración de los espacios necesarios para desarrollar una acción dramática. El guión y el proyecto, la investigación y el desglose, los dibujos y las localizaciones. Recursos naturales y artificiales que proporcionan la verosimilitud o credibilidad de los escenarios de una ficción. Los decorados o escenarios. La esencia arquitectónica, la ambientación, los elementos como recurso dramático o ambiental y otros elementos incluidos en los espacios naturales existentes y que necesitan una intervención escenográfica. La construcción de decorados en el estudio, el decorado en la calle y el decorado permanente. Trucajes, efectos especiales, maquetas, el arte invisible y el físico-virtual.

BLOQUE 2: INVESTIGACIÓN PRÁCTICA EN EL ÁMBITO DE LA ESCENOGRAFÍA

Se desarrollarán dos proyectos de características muy diferentes que marcarán la pauta de este segundo bloque.

Proyecto 1: Diseño y/o realización de un acontecimiento

- ✗ Estrategias características de un proceso creativo colectivo.
- ✗ La conceptualización de un espacio a partir de una idea.
- ✗ El proyecto interdisciplinario.
- ✗ De un proyecto de ideas a un proyecto ejecutivo.
- ✗ La producción y el montaje.

Proyecto 2: Diseño de un espacio escenográfico a escoger

- ✗ Referentes contemporáneos, la escenografía hoy.
- ✗ Diseñar oportunidades a partir del efímero.
- ✗ La importancia de la dimensión temporal a los espacios escénicos.
- ✗ Tecnología aplicada a la escenografía.
- ✗ Metodología del diseñador o escenógrafo.
- ✗ La presentación de un proyecto, un acontecimiento en si mismo.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✗ Clases Teóricas **ECTS: 5%** **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Clases magistrales y debate en gran grupo **Competencias:** CE2, CE10, CE8, CE11, CE21
- ✗ Información y documentación **ECTS: 10%** **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma **Competencias:** CE8, CE10, CE11, CT3
- ✗ Taller de tecnología **ECTS: 10%** **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas. **Competencias:** CE7, CE8, CT13
- ✗ Taller de representación **ECTS: 10%** **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones. **Competencias:** CE5
- ✗ Elaboración de proyectos **ECTS: 45%** **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas **Competencias:** CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19
- ✗ Tutorías **ECTS: 10%** **Metodología de enseñanza/aprendizaje:** Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones **Competencias:** CE2, CE8, CE11, CE10, CE17, CE21, CT6
- ✗ Evaluación **ECTS: 10%** **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Presentaciones

individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones **Competencias:** CE2, CE8, CE11, CE10, CE17, CE21, CT6

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas. Clases magistrales y debate en gran grupo **Horas:** 6h **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2
- ✘ Taller de tecnología. Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas **Horas:** 6h **Resultados de aprendizaje:** CE7.3, CE8.2
- ✘ Taller de representación. Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones **Horas:** 6h **Resultados de aprendizaje:** CE5.2
- ✘ Evaluación. Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones **Horas:** 6h **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Tutorías. Tutorías de seguimiento y corrección del proyecto **Horas:** 30h **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE21.1, CE21.2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Información y documentación. Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma **Horas:** - **Resultados de aprendizaje:** CE8.2, CE10.5, CE11.1
- ✘ Elaboración de proyectos. Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas. **Horas:** - **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.8, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

Evaluación

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 75% de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y a la defensa oral de los proyectos. El 25% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones

conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 25 %, el 10 % corresponde a la asistencia.

La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. La falta de asistencia no justificada de más del 25% de las clases comporta un no presentado. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten los trabajos de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No presentado".

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Proyecto 1_Bloque 1. Entrega del proyecto según el enunciado que figura en la Intranet en el apartado de la asignatura de Escenografía **Horas: 6h Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- ✘ Proyecto 1_Bloque 2. Entrega del proyecto para la posible posterior realización **Horas: 3h Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- ✘ Proyecto 2_Bloc 2. Entrega en formato digital, y presentación oral pública **Horas: 3h Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- ✘ Posible realización del Proyecto 1_Bolc 2 **Horas: 6h Resultados de aprendizaje:** CE7.3, CE11.1, CE21.2

Bibliografía y enlaces web

LLIBROS DE CONSULTA

- ✘ Rudolf Arnheim, *Arte i percepció visual*. Alianza Forma.
- ✘ Pedro Azara i Carles Guri. (2003) *Arquitectos a escena*. GG.
- ✘ Peter Brook. *Más allá del espacio vacío*. (2004) Artes Escenicas.
- ✘ Héctor Calmet. (2003) *Escenografía*. Ed. De la Flor.

- × Colli, Stefano i Perrone, Raffaella (2003). **Espacio-identidad-empresa**.
GG: Barcelona
- × Tony Davis. **Escenógrafos**. (2001)
Ed. Océano.
- × Alonso Fernández, Luis, García Fernández, Isabel (1999) **Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje**.
Editorial Alianza.
- × Roselee Goldberg (1998) **Performance. Lieve art since 1960**.
Ed. Abrams
- × Hugues, Philip (2010) **Diseño de exposiciones**.
Prompress: Barcelona.
Títol original: Exhibitions Design (2008)
- × Francisco Jodido (2011) **Temporary. Architecture now**.
Ed. Taschen
- × Francisco Jodido (2011) **Serpentine Gallery Pavillons**.
Ed. Taschen
- × Nieva, Francisco (2003) **Tratado de escenografía**.
RESAD
- × Andrew Todd i Jean-Guy Lecat. (2003) **El Círculo abierto**.
Alba Editorial
- × Josep Ramoneda i Jordi Balló (2006) 1994-2006. **Exposicions CCCB**.
Ed: CCCB i Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona.
- × Santiago Vila, **L'escenografía**
Ed. Cátedra, Signo e imagen.

ENLACES WEB

- × <http://www.cccb.org/lab/es>
- × <http://www.youtube.com/watch?v=LJ-QSEI2UwQ&feature=related>
- × <http://www.rosco-iberica.com/productos/index.asp>
- × <http://www.azurscenic.com>
- × http://www.peroni.com/lang_ES/prodotti.php?idCat=104
- × <http://www.youtube.com/watch?v=MoHYzHEVukg&feature=related>
- × <http://www.youtube.com/watch?v=JCxVda6CG60>
- × <http://www.pilobolus.com>
- × <http://www.youtube.com/watch?v=74VNLtbHNnw&feature=related>
- × <http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/explorerflash/?timeregion=7>
- × **Meg Stuart**
<http://www.youtube.com/watch?v=l6vCAte5iRE&feature=related>
http://www.youtube.com/watch?v=ZjQKvj-mZvM&feature=player_embedded
- × **Pina Baush**

<http://www.youtube.com/watch?v=NNuSIK9KEak&feature=related>

× **Jan Pappelbaum**

<http://www.sebastiendupouey.net/Site/Hamlet.html>

<http://www.sebastiendupouey.net/Site/Othello.html>

× **Nobuyuki Hanabusa and Katsumi Sakakura**

<http://www.youtube.com/watch?v=HyWkB1SYDMs>

× **Erika Janunger**

<http://www.youtube.com/watch?v=iiJhRjBEm6o&feature=share>

× **Sasha Waltz**

<http://www.youtube.com/watch?v=W9dPdG4GQU8&feature=related>

× **Caja magica**

<http://www.casamagica.de>

× **Video Mapping**

<http://www.youtube.com/watch?v=jX5ABXs1vWQ&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=Q40M83yChQs&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=B9cCrg5hpm8&feature=related>

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× **Semana: 1 Actividad:** Introducción Bloque 1. Presentación Proyecto_Bloc 1 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

× **Semana: 2 a 6 Actividad:** Clase magistral del Bloque 1. Proyecto de dirección de arte en cine. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana: 7 Actividad:** Entrega Proyecto_Bloc 1 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

× **Semana: 8 Actividad:** Introducción Bloque 2. Presentación Proyecto 1_Bloc 2 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana: 9 a 13 Actividad:** Clase magistral del Bloque 2_primera parte. Proyecto 2: Diseño de un evento colectivo **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

× **Semana: 14 Actividad:** Presentación Proyecto 2_Bloc 2. Entrega Proyecto 1_Bloc 2 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana: 13 a 17 Actividad:** Clase magistral del Bloque 2_segona parte. Proyecto 2:

Diseño de un espacio escénico **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

- × **Semana:** 18 **Actividad:** Entrega Proyecto 2_Bloc 2 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- × **Semana:** 19 **Actividad:** Producción del Proyecto 1_Bloc 2 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE7.3, CE11.1, CE21.2
- × **Semana:** 20 **Actividad:** Realización del Proyecto 1_Bloc 2 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE7.3, CE11.1, CE21.2

ENTREGAS

- × **Semana:** 8 **Actividad:** Entrega del Proyecto 1_Bloc 1 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- × **Semana:** 14 **Actividad:** Entrega del Proyecto 1_Bloc 2 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- × **Semana:** 18 **Actividad:** Entrega del Proyecto 2_Bloc 2 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2
- × **Semana:** 20 **Actividad:** Posible realización del Proyecto 1_Bloc 2 **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE7.3, CE11.1, CE21.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE7.3** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como el antropometría y fisiología de la percepción visual, la ergonomía y los métodos de evaluación de uso, el marketing, la técnica de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE8.2** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE10.5** Emplear intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE11.1** Detectar y explicar el modus operandi del diseño más característico del sector al cual se inscribe el proyecto por el qué respeta a #tipo de contratación, gestión de proyectos, etc.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que implican relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus componentes.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes por el diálogo con las diferentes disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Física aplicada al diseño

La asignatura es una introducción al desarrollo y aplicación de la racionalidad, las normas estrictas y la exigencia de verificación experimental a los problemas físicos y mecánicos que al alumno se le presenten a la hora de ejecutar sus proyectos de diseño. Se busca que el alumno desarrolle la capacidad de analizar cualquier problema tecnológico que se le presente a su nivel, y lo resuelva de manera sencilla y lógica, aplicando los principios básicos conocidos.

Se estudiarán los principios y leyes de la física relevantes para la práctica del diseño, así como al conocimiento de las calidades físicas y mecánicas de los materiales. Y se formalizarán, en lenguaje matemático las situaciones más comunes en el desarrollo de la práctica del diseño.

Los objetivos formativos son detallados a continuación, con la compilación de competencias y resultados del aprendizaje.

Código

200640

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Física

Profesorado

[Raúl Oliva](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

1. Propiedades de los materiales.

Propiedades físicas, mecánicas, eléctricas, magnéticas y ópticas de los materiales en general. Metales. Materiales cerámicos. Materiales pétreos. Hormigones. Cementos. Tizas. Maderas. Bituminosos. Plásticos. Vidrios. Textiles. Compuestos.

P1 - Detección y definición de patologías de materiales. Deducción, según el conocimiento de las calidades físicas y mecánicas del material, de la causa de esta patología. Y propuesta de las posibles actuaciones a realizar.

BLOC II

2. Álgebra vectorial.

Vectores deslizantes. Sistemas de vectores. Centros de masas y momentos de inercia.

3. Cálculo de momentos de inercia y centros de masas de figuras simples.

4. Introducción al cálculo básico de estructuras.

Conceptos básicos. Cargas en apoyos básicos. Diagramas de momentos. Equilibrio y vuelco. Delimitación de ámbitos de cargas en estructuras ligeras.

P2 - Aplicación del cálculo de las cargas gravitatorias del objeto de diseño y pórticos sometidos a fuerzas externas.

BLOC III

5. Termodinámica.

Conceptos generales. Magnitudes básicas. Leyes fundamentales. Transmisión de calor - frío.

6. Acústica

Conceptos generales. Magnitudes básicas. Leyes fundamentales.

7. Aspectos físicos de la luz.

Concepto de luz. Magnitudes básicas. Leyes fundamentales. Propiedades ópticas de la materia. La luz y la visión. Visión humana. Factores que intervienen en la visión. El color. Generalidades. Mezclas.

P3 - Introducción al cálculo simplificado para el control térmico de un espacio. Introducción al cálculo simplificado de la acústica de un objeto de diseño. Introducción al cálculo del alumbrado artificial de un espacio.

Metodología docente y actividades formativas

✕ Las clases están estructuradas en sesiones teóricas y sesiones prácticas.

- ✘ Los estudiantes estarán divididos en 4 grupos, y cada uno de los grupos recibirá una clase práctica semanal de 1,15 h. de duración. En esta clase se pondrán en cuestión mediante ejercicios y pruebas experimentales, los conocimientos adquiridos en las 2 clases teóricas de la semana, cada una de las cuales acogerá 2 de los 4 grupos mencionados anteriormente. Estas sesiones tendrán una duración de 3h.
- ✘ La asignatura se divide en tres grandes bloques temáticos, los cuales se subdividen en varios temas.

La metodología aplicada a cada tema, seguirá aproximadamente el esquema siguiente:

- ✘ Análisis y explicación teórica del tema y problemas a solucionar.
- ✘ Planteamiento de la aplicación práctica del tema, y resolución razonada del problema. - Investigación y utilidad práctica del tema de estudio, (trabajo fuera del aula).

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases magistrales teóricas, donde se detecta el problema y se explica cómo resolverlo
Horas: 45h (2 grupos)
Resultados de aprendizaje: CE20.1
- ✘ Taller: clases prácticas donde aplicar de manera razonada y lógica los conocimientos adquiridos en las clases magistrales teóricas
Horas: 22h 30m (4 grupos)
Resultados de aprendizaje: CE20.1

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Evaluación mediante pruebas escritas
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE20.1
- ✘ Evaluación mediante pruebas prácticas
Horas: 22h 30m
Resultados de aprendizaje: CE20.1

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Trabajo autónomo previo en el aula: resolución de ejercicios prácticos
Horas: 75h
Resultados de aprendizaje: CE20.1

Evaluación

- ✘ La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del

alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

- ✘ Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de exámenes y ejercicios prácticos. El 70 % de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y a la corrección de estos exámenes y ejercicios prácticos. El 30% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones de trabajo. Dentro de este 30%, el 20 % corresponde a la asistencia.
- ✘ Para optar a una calificación de suficiencia de la asignatura, el alumno tendrá la obligación de aprobar todos los exámenes y ejercicios prácticos que se planteen a lo largo del curso.
- ✘ La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. La falta no justificada de asistencia además del 20% de las clases, comporta una calificación de No Presentado. El alumno que justifique su falta de asistencia además del 20% de las clases, tendrá la obligación de ponerse en contacto con el profesor, el cual le propondrá un criterio de evaluación alternativo, después del estudio concreto del caso.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Examen parcial del bloque de contenidos 1
Horas: 1h 30m (15h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE20.1
- ✘ Ejercicio práctico P1 del bloque de contenidos 1
Horas: (45h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE20.1
- ✘ Examen parcial del bloque de contenidos 2
Horas: 2h 30m (3h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE7.9
- ✘ Ejercicio práctico P2 del bloque de contenidos 2
Horas: (15h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE7.9
- ✘ Examen parcial del bloque de contenidos 3
Horas: 1h (15h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE7.9 CE20.1
- ✘ Ejercicio práctico P3 del bloque de contenidos 3
Horas: (25h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE7.9 CE20.1
- ✘ Examen final
Horas: 3h (7h 30m de aplicación)

Resultados de aprendizaje: CE7.9 CE20.1

Bibliografía y enlaces web

- ✘ González, Josep Lluís; Casals, Albert; Falcones, Alejandro. ***Les claus per a construir l'arquitectura.***
Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- ✘ C.O.A.C. ***25 Fichas de Patologías.***
Barcelona: Col·legi Oficial d'Arquitectes de Catalunya, 1980.
- ✘ Serra, Rafael. ***Les energíes a l'arquitectura.***
Barcelona: Edicions UPC, 1993.
- ✘ Allen, Edward. ***Cómo funciona un edificio.***
Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- ✘ Feijó Muñoz, Jesús. ***Instalaciones de iluminación en la arquitectura.***
Valladolid: C.O.A.V. - Universidad de Valladolid, 1994.
- ✘ Taboada, J.A. ***Manual de luminotècnia OSRAM.***
Madrid: Editorial Dossa, s.a., 1983.
- ✘ Ministerio de la Vivienda y Obras Públicas. ***Nuevo Código Técnico de la Edificación.***
Madrid: 2007.

Programación de la asignatura

La programación de la asignatura se plantea como la introducción al desarrollo y aplicación de la racionalidad, las normas estrictas y la exigencia de verificación experimental a los problemas físicos y mecánicos que al alumno se le presenten a la hora de ejecutar sus proyectos de diseño.

Al alumno se le entregará un documento externo colgado en el Campus Virtual de la asignatura, donde encontrará desglosados los diferentes bloques de contenidos de la asignatura, así como la temática ampliada, y las piezas y textos que de manera obligatoria tendrá que servir para la resolución de las prácticas.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ **Semana:** 1 - 8

Actividad: Exposición de las propiedades físicas, mecánicas, eléctricas, magnéticas y ópticas de los materiales más utilizados en el diseño. Detección y definición de patologías de materiales. Deducción, según el conocimiento de las calidades físicas y mecánicas del material, de la causa de esta patología. Y propuesta de las posibles actuaciones a realizar.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, diapositivas, detalles ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9

× **Semana:** 9 - 10

Actividad: Explicación teórica de las utilidades base del álgebra Vectorial para el diseño. Cálculo práctico de momentos de inercia y centros de masa de figuras simples.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE20.1

× **Semana:** 11 - 12

Actividad: Explicación teórica de cómo realizar un cálculo básico de estructuras sencillas. Cálculo de las cargas gravitatorias de un objeto de diseño.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE20.1

× **Semana:** 13 - 14

Actividad: Explicación teórica sobre Termodinámica. Introducción al cálculo simplificado para el control térmico de un espacio.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9, CE20.1

× **Semana:** 15

Actividad: Explicación teórica sobre Acústica. Introducción al cálculo simplificado de la acústica de un objeto de diseño.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9, CE20.1

× **Semana:** 16 - 17

Actividad: Explicación teórica sobre Luz. Introducción al cálculo del alumbrado artificial de un espacio.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9, CE20.1

× **Semana:** 18

Actividad: Repaso de todos los contenidos teóricos de la asignatura.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9, CE20.1

ENTREGAS

× **Semana:** 8

Actividad: Examen parcial Bloque 1, Ejercicio práctico P1

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE20.1

× **Semana:** 12

Actividad: Examen parcial Bloque 2, Ejercicio práctico P2

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9

× **Semana:** 18

Actividad: Examen parcial Bloc 3, Exercici pràctic P3

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9. CE20.1

× **Semana:** 19

Actividad: Examen Final

Lugar: EINA

Material: Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ... i solucions a les situacions plantejades.

Resultados de aprendizaje: CE7.9. CE20.1

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE20** Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE20.1** Resolver problemas básicos de estática, mecánica, dinámica, óptica y electricidad, aplicando la formalización matemática de principios físicos elementales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Fotografía

Esta asignatura se contextualiza en las disciplinas profesionales vinculadas con la creación visual y los diferentes géneros fotográficos.

Los objetivos formativos de la asignatura son:

- ✘ Preparar al estudiante en una carrera profesional como creador visual vinculado en el mundo del diseño y del arte contemporáneo.
- ✘ Proporcionar los conocimientos teóricos sobre historia y teoría de la fotografía para investigar, desarrollar y posicionar el trabajo personal de creación fotográfica.
- ✘ Desarrollar las propias ideas, de forma activa e independiente y preparación para las prácticas profesionales en el proceso de creación, producción y edición de las imágenes fotográficas.
- ✘ Aplicación de la fotografía a los medios imprimidos: libros, revistas y medios electrónicos digitales: vídeo, webs, o bien preparación de formatos expositivos.
- ✘ Perfeccionamiento de la técnica fotográfica mediante la experimentación y la aplicación práctica al laboratorio digital y revelado analógico.

Código

200687

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Núria Andreu](#)

Idiomas

Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos

Tener los conocimientos básicos del funcionamiento de la cámara fotográfica y de los recursos

expresivos del lenguaje fotográfico. Se recomendable el conocimiento de programas de edición gráfica y postproducción de imágenes por ordenador. Se aconseja el seguimiento previo de la asignatura de Introducción a la Fotografía o bien demostrar el nivel requerido con la aportación de un trabajo fotográfico o book personal al iniciar el curso.

Contenidos de la asignatura

Esta asignatura subraya la importancia del uso profesional de la fotografía en los diferentes procesos de creación artística y producción audiovisual. El programa se desarrolla básicamente con la realización práctica de un proyecto fotográfico personal, con la supervisión de diferentes profesionales, por tanto la aplicación de diversos modelos para interpretar y producir el trabajo fotográfico. El objetivo es adquirir el conocimiento del proceso de trabajo mediante la crítica y análisis de diferentes referentes en el contexto de la historia de la fotografía y la creación contemporánea. La realización de las sesiones prácticas se harán teniendo en cuenta las diferentes fases de la creación fotográfica: la planificación de la idea, documentación e investigación, realización de las imágenes, selección y edición según su uso o aplicación. Al finalizar el curso se requerirá la presentación de una memoria escrita y un plan de producción y posible financiación del trabajo, con el fin de insertar el trabajo en el mundo cultural.

Metodología docente y actividades formativas

Este curso es sobre todo práctico, donde alumnos y profesores comparten su experiencia, en el seguimiento de un proceso de trabajo. Los profesores parten del ejemplo de su propia obra, como proceso de trabajo y también mostrarán otros autores de referencia como ejemplos. En cada sesión los alumnos deberán aportar nuevas imágenes, para discutir con el profesor colaborador y el resto del grupo. La valoración de las imágenes tendrá en cuenta el contenido en relación al carácter formal de las imágenes. Durante el curso se realizarán dos sesiones exclusivas dedicadas al tratamiento digital y dos al revelado analógico, según las necesidades de cada proyecto. Los alumnos deberán concertar el uso del laboratorio fuera de las horas lectivas. Se incluye una visita a un laboratorio para conocer los diferentes soportes, control de la calidad de color y la impresión de las imágenes. La finalidad del curso es la realización de una propuesta práctica colectiva, que se resolverá con una pieza editorial y con una exposición de los originales.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Selección y edición de las imágenes Horas: 8 Resultados de aprendizaje:

Valoración y análisis de las imágenes

✘ Preparación de las copias fotográficas Horas: 9 Resultados de aprendizaje:

Control de la calidad de las imágenes fotográficas

× Diseño editorial (libro, web, cartel,...) Horas: 9 Resultados de aprendizaje:

Narración y edición gráfica

× Preparación de una exposición fotográfica Horas: 9 Resultados de aprendizaje:

Expresión personal y lenguaje fotográfico

ACTIVIDADES SUPERVISADAS**× Realización de fotografías Horas: 15 Resultados de aprendizaje:** Uso de la cámara y aplicación del lenguaje fotográfico**× Redacción de la memoria del trabajo Horas: 3 Resultados de aprendizaje:**

Elaboración del plan de producción de un proyecto fotográfico

× Taller de laboratorio analógico Horas: 9 Resultados de aprendizaje:

Conocimiento del proceso de revelado y positivado de las imágenes

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS**× Investigación documental e histórica Horas: 10 Resultados de aprendizaje:**

Valoración y contextualización de las propuestas

× Realización de las imágenes Horas: 40 Resultados de aprendizaje:

Conocimiento de la técnica fotográfica como medio de expresión

× Visita a un laboratorio Horas : 3 Resultados de aprendizaje : Control de calidad

y análisis de color

Evaluación

Se valorará la autonomía en la ejecución y desarrollo del proyecto, según la idea y la apropiación de un lenguaje o estilo adecuado. La calificación obtenida deriva del proceso seguido por el estudiante durante el curso y los resultados conseguidos en la presentación final de su trabajo. En la evaluación se tendrá en cuenta la innovación de la temática, la investigación teórica y el material documental que acompaña el trabajo, el seguimiento del proceso y los resultados y diseño de la presentación de la propuesta. El estudiante debe demostrar el conocimiento del proceso analógico-digital de realización y producción de imágenes, el control de calidad del laboratorio fotográfico y la utilización del formato adecuado según los medios a utilizar. Finalmente, se evalúa el trabajo del alumno realizado durante el curso según:

- × 10% investigación teórica y documentación
- × 40% proceso de diseño y creación de las imágenes
- × 20% calidad fotográfica y diseño de la presentación
- × 10% memoria final del trabajo
- × 20% asistencia y participación en las clases

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ **Investigación teórica y documentación Horas: 3 Resultados de aprendizaje:**
Fomentar la iniciativa y motivación para la investigación en la elaboración de un trabajo de autor
- ✘ **Diseño y creación de las imágenes Horas: 6 Resultados de aprendizaje:**
Perfeccionamiento del lenguaje fotográfico y conceptos teóricos
- ✘ **Presentación de los originales fotográficos Horas: 3 Resultados de aprendizaje:** Dominio del laboratorio, manipulación y retoque de imágenes
- ✘ **Escritura de la memoria de trabajo Horas: 3 Resultados de aprendizaje:**
Independencia y profesionalidad en el seguimiento del proceso fotográfico

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Benjamin, W. , *Pequeña historia de la fotografía*
Sobre la fotografía,
Valencia: Pre-textos, 2004
- ✘ Burguin, V., *Thinking Photography*,
London: MacMillan Press, 1982
- ✘ Freund, G., *La fotografía como documento social*,
Barcelona: Gustavo Gili, 1993
- ✘ Mellado, J. M., *Fotografía digital de alta calidad*,
Barcelona: Artual, 2006
- ✘ Newhall, B., *Historia de la Fotografía*,
Barcelona: Gustavo Gili, 2002
- ✘ Trachtenberg, A., *Classics Essays on Photography*,
New Haven: Leete's Island Press, 1980
- ✘ Wells, L., *The Photography Reader*,
New York: Routledge, 2003

Programación de la asignatura

Del Febrero a Junio se prepara un trabajo colaborativo entre los estudiantes para preparar una exposición fotográfica colectiva y un trabajo editorial relacionado con el tema que previamente se ha acordado y pactado entre los estudiantes del grupo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Práctica de laboratorio analógico: Lugar:** Círculo artístico de Sant Lluç **Material:**
Papel fotográfico **Resultados de aprendizaje:** Proceso de revelado químico y positivado de imágenes
- ✘ **Práctica de laboratorio digital Lugar:** EINA **Material:** Ordenador portátil

Resultados de aprendizaje: Retoque originales cámara RAW

- × **Visita a un laboratorio Lugar:** EGM **Material:** Archivo TIFF, película color
Resultados de aprendizaje: Control calidad impresión. Conocimiento de diferentes procesos y soportes

ENTREGAS

- × **Contactos Lugar:** EINA **Material:** Cámara digital o analógica **Resultados de aprendizaje:** Lenguaje fotográfico y uso de la cámara
- × **Positivado y copias impresas Lugar:** EINA **Material:** Papel fotográfico **Resultados de aprendizaje:** Control de la calidad de impresión
- × **Boceto trabajo editorial Lugar:** EINA **Material:** Impresión *inkjet* sobre papel fotográfico **Resultados de aprendizaje:** Narrativa audiovisual y diseño editorial
- × **Exposición fotográfica Lugar:** EINA **Material:** Originales fotográficos **Resultados de aprendizaje:** Montaje y presentación de obra personal

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.
- × **CE3.3** Aplicar los diferentes procedimientos fotográficos en función de las necesidades comunicativas y expresivas del proyecto de diseño.
- × **CE3.4** Utilizar los diferentes procedimientos y técnicas fotográficas adaptándolas a los requerimientos del proyecto.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión visual mediante la utilización de la cámara *fotográfica

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas d, impresión analógica y digital,
- × **CE4.2** Utilizar los recursos expresivos de la fotografía para la generación de imágenes.

- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.3** Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Gestión de proyectos de diseño

La asignatura se enmarca dentro de la materia "Empresa", que comparte con las asignaturas 'Diseño y empresa' y 'Dirección del diseño'. Centrándose en la gestión de proyectos, "Gestión de proyectos de diseño" se va adentrando en los contenidos propios de la gestión, teniendo como objetivo la comprensión de todos aquellos factores de gestión imprescindibles para echar un proyecto de diseño adelante, como son la correcta definición del proyecto, la planificación temporal, la gestión de los recursos, el liderazgo, el trabajo en equipos, la prevención de los riesgos, etc.

Código

200651

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Empresa

Profesorado

[Dolors Soriano](#)

Idiomas

Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para la asignatura Gestión de proyectos de diseño. Todo estudiante que haya cursado el primer curso del Grado de Diseño está calificado para cursarla.

Contenidos de la asignatura

Tema 1. Definición del proyecto

- × El cliente y los *stakeholders*.
- × Análisis de necesidades.
- × Definición clara de los objetivos del proyecto.
- × Caso I. BMW Pez de Plata.

Tema 2. Planificación

- × Planificación.
- × Actividades, duración y esfuerzo.
- × Los hitos o marcadores.
- × Técnicas de programación clásicas: diagrama en red PERT y diagrama de GANTT.
- × Apoyo informático (MS Project y Coper)
- × El camino crítico de un proyecto.
- × Caso II. TDW Tokio Designers Week

Tema 3. Gestión de recursos humanos

- × La gestión del talento.
- × El equipo.
- × Diferencias culturales dentro de los equipos de trabajo. Caso III. *Frohe Weihnachten*

Tema 4. Gestión de recursos externos. Proveedores

- × La gestión de los recursos externos, los proveedores.
- × De los modelos clásicos al *win-win*
- × Calidad, disponibilidad, precio.
- × Caso IV. El caso de los globos hinchables

Tema 5. Gestión de los recursos financieros

- × Presupuestos
- × Control de costes. Cash-flow durante el proyecto.
- × Umbral de rentabilidad
- × Caso V. Media-TIC el edificio

Tema 6. Marco legal

- × Visados, registros, propiedad intelectual.
- × Normativas nacionales e internacionales de contratación.
- × Concursos públicos.
- × Caso VI. Concurso público del CoNca

Tema 7. Gestión de riesgos del proyecto

- × Prevención. Amortiguadores.
- × La gestión de los cambios de alcance.

- × Caso VII. The never ending website

Tema 8. Dirección y liderazgo

- × Estrategia vs. táctica.
- × Análisis SWOT - Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats.
- × Benchmarking.
- × Contexto internacional.
- × La importancia de la visión global.
- × Caso VIII. Ginger. The story behind Segway.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases teóricas
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.
Competencias: C11, C13, C15
- × Seminarios de discusión de casos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentación de casos, discusión crítica colectiva
Competencias: C11, C13, C15, CT6, CT1, CT3
- × Lectura de textos para la preparación de los casos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de lectura y preparación de los casos
Competencias: C11, C13, C15, CT11, CT3
- × Estudio
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas y resúmenes
Competencias: C11, C13
- × Búsqueda de documentación
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de las bases de datos bibliográficos, consulta de fuentes documentales. **Competencias:** C15, CT1, CT11
- × Redacción de trabajos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un trabajo donde se planifica la gestión de un proyecto

Competencias: CT1, C13, CT11

✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales

Competencias: CT1, C13

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases magistrales y debates en grupos combinados

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: C11.2, C13.1, C15.1, C15.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Análisis y discusión de los casos

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: C11.2, C13.1, C15.1, C15.2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Investigación documental y preparación de los casos

Horas: 40h

Resultados de aprendizaje: C15.1, C15.2, C13.1, C11.2

✘ Preparación de una plica para concurso público de diseño

Horas: 8h

Resultados de aprendizaje: C15.1, C15.2, C13.1, C11.2

✘ Redacción de un trabajo de análisis de los riesgos de un proyecto

Horas: 38h

Resultados de aprendizaje: C15.1, C15.2, C13.1, C11.2

Evaluación

Modalidades de evaluación

✘ Evaluación continuada (participación, lecturas...) 10%

✘ Evaluación final (examen) 60%

✘ Evaluación formativa (trabajo de investigación) 30%

Criterios de evaluación

Se considerará no presentado el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con la profesora, en el momento de la reincorporación, para determinar la recuperación de las actividades en las que no haya asistido. La revisión ordinaria de las calificaciones se realizará la

semana siguiente a la entrega de las correcciones, en el horario que la profesora comunicará.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Una prueba escrita. Semanas 6, 10 y 17 **Horas:** 2h
Resultados de aprendizaje: C11.2, C13.1, C15.1, C15.2, CT3
- ✘ Entrega de un trabajo de investigación riesgos de un proyecto
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: C13.1

Bibliografía y enlaces web

Lectura de referencia sobre la gestión de proyectos

- ✘ Nokes, S; Greenwood, A. *La guía definitiva de la gestión de proyectos. La vía rápida de todo ejecutivo para cumplir a tiempo y dentro del presupuesto.*
Madrid: Pearson Educación, 2007
- ✘ Newell, Michael W.; Grashina, Marina N. *Preguntas y respuestas sobre la gestión de proyectos.*
Barcelona: Gestio 2000, 2004

Estrategia

- ✘ Excerpt from KEMPER, S. [Steve Jobs and Jeff Bezos meet Ginger](#)
Code Name Ginger: The Story Behind Segway and Dean Kamen's Quest to Invent a New World.
Harvard: Business School Press, 2003
- ✘ Trout, J.; Rivkin, S. *The Power of Simplicity.*
Nova York: McGraw-Hill, 1998

Gestión de equipos. Motivación

- ✘ Lundin, S.; C., Paul, H; Chritesen, J. *Fish!*
Barcelona: Empresa Activa, 2001

Gestión de equipos. Diferencias culturales

- ✘ Hofstede, G. *Cultures and Organizations, Software of the Mind 200.*
Nova York: McGraw-Hill, 1991

Liderazgo

- ✘ [Conferència d'Steve Jobs \(2005 at Stanford University\)\]\(http://www.youtube.com/watch?v=UF8uR6Z6KLc&feature=player_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=UF8uR6Z6KLc&feature=player_embedded)

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× **Semana:** 1 y 2

Actividad: Clases magistrales tema I. Caso práctico I

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C11.2, C13.1

× **Semana:** 3 y 4

Actividad: Clases magistrales tema II. Caso práctico II

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× **Semana:** 5 y 6

Actividad: Clases magistrales tema III. Caso práctico III

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× **Semana:** 7 y 8

Actividad: Clases magistrales tema IV. Caso práctico IV

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× **Semana:** 9 y 10

Actividad: Clases magistrales tema V. Caso práctico V.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1, C11.2

× **Semana:** 11 y 12

Actividad: Clases magistrales tema VI. Caso práctico VI

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1, C15.1, C15.2

× **Semana:** 13 y 14

Actividad: Clases magistrales tema VII. Caso práctico VII

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× **Semana:** 15 y 16

Actividad: Clases magistrales tema VIII. Caso práctico VIII

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× Semana: 17**Actividad:** Tutorías para el trabajo**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** -**× Semana: 18 y 19****Actividad:** Prueba escrita. Evaluación final. Redacción del trabajo**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** -**ENTREGAS****× Semana: 13****Actividad:** Entrega de un trabajo consistente en la redacción de una plica para un concurso público**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** C15.1, C13.1**× Semana: 18****Actividad:** Entrega del trabajo de análisis de riesgos de un proyecto**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** C13.1, C11.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**Competencia**

- × CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultado del aprendizaje

- × CE11.2** Analizar las condiciones y sistemas de funcionamiento habituales para la contratación externa de servicios de diseño.

Competencia

- × CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultado del aprendizaje

- × **CE13.1** Planificar y organizar un proyecto de diseño estableciendo objetivos, cronograma de fases y entregas, definiendo los agentes participantes o colaboradores del proceso.

Competencia

- × **CE15** Demostrar que se dispone de conocimientos sobre el marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, registro de patentes, marcas, derechos de autor, etc.

Resultado del aprendizaje

- × **CE15.1** Discernir tipologías de contratación de los servicios de diseño, describir sus características e identificar en qué sectores son más frecuentes cada una.
- × **CE15.2** Analizar el marco legal de los derechos de autoría que tienen los diseñadores y la protección de sus diseños.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT3** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Gráfica en Movimiento

Gráfica en movimiento es una asignatura optativa de cuarto curso que pertenece a la materia de Procesos del diseño y forma parte de los créditos que configuran la Mención de Diseño gráfico.

Los objetivos finales de este curso son:

1. Dominar el lenguaje de la gráfica en movimiento y el medio audiovisual
2. Crear un archivo de trabajo con suficiente calidad para que pueda ser mostrado a posibles entrevistas de trabajo y que tendría que reflejar un proyecto integral de canal de TV.
3. Crear profesionales creativos, inteligentes y seguros de sí mismos, que sepan hacer frente a las diversas vicisitudes de esta profesión mediante la experimentación, la creatividad y el impacto.

La clase es una experiencia viva de superación personal, donde el alumno al exponer sus trabajos en público, aprende a través de la práctica, técnicas para una mejor comunicación.

También se estimula la autocrítica, y se desarrollan habilidades, se superan vergüenzas, se aprende a valorar la crítica de otros, todo esto contribuye a admitir carencias y virtudes personales.

El alumno recibe siempre el apoyo y seguimiento necesarios, para hacer frente a las diferentes situaciones, que se encuentre en el mundo profesional. A través de técnicas de "coaching" se consigue un apoyo que aporta seguridad y confianza en si mismo.

Código

200688

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Diego Fernández](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Cal un dominio de programas de grafismo:

- ✗ Photoshop
- ✗ Illustrator
- ✗ After Effects

Contenidos de la asignatura

El programa de esta asignatura se basa en el estudio de la gráfica en movimiento a través de la realización de un canal de televisión y de sus interfaces gráficas.

- ✗ **Tema 1** - Comprensión del lenguaje de la gráfica y la tipografía en movimiento
- ✗ **Tema 2** - Creación de la marca del canal
- ✗ **Tema 3** - Creación de los separadores o cortinillas
- ✗ **Tema 4** - Realización de un informativo, su cabecera y las diagramaciones
- ✗ **Tema 5** - Diseño de un número más o menos extenso de cabeceras de programas
- ✗ **Tema 6** - Trabajo conceptual y realización de un storyboard

Metodología docente y actividades formativas

✗ Contenido teórico

Presentaciones y explicaciones de fundamentos sobre gráfica en movimiento

✗ Desarrollo práctico

Visualización de proyectos reales

Desarrollo de proyectos

Presentaciones públicas de trabajos

Crítica de trabajos presentados

Evaluación

A la puntuación final se estimarán tres variables:

- ✗ Asistencia a clase y puntualidad: 10%
- ✗ Intervención del alumno (según el grado de interacción del alumno en la clase, los comentarios y las críticas): 20%

- ✘ Trabajos (calidad, inventiva, creatividad, presentación): 70%

La asistencia es obligatoria en todas las sesiones, por lo tanto cada falta no justificada descontará medio punto de la calificación final.

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA

- ✘ Wood, R. (1989). *Hitchcock's Films Revisited*.
Columbia University Press.
- ✘ Woolman, M. (2005). *Type In Motion 2*.
London: Thames and Hudson.
- ✘ Zennaro, M. (1997). *Calligrafia: Fondamenti e Procedure*.
Stampa Alternativa & Graffiti.
- ✘ Braha, Y. & Byrne, B. (2011). *Creative motion graphics Titling for film, video & web*.
Focal Press

FILMOGRAFIA

- ✘ Almodovar, P. (2004). *Bad Education*.
- ✘ Anderson, P.T. (1999). *Magnolia*.
- ✘ Aronofsky, D. (2005). *Requiem for a Dream*.
- ✘ Berg, P. (2007). *The Kingdom*.
- ✘ Bute, M.E. & McLaren, N. (1940). *Spook Sport*.
- ✘ Campbell, M. (2006). *Casino Royale*.
- ✘ Caro, M. & Jeunet, J.P. (1991). *Delicatessen*.
- ✘ Chaplin, C. (1931). *City Lights*.
- ✘ Clément, R. (1952). *Forbidden Games (Jeux Interdits)*.
- ✘ Cody, Diablo. (2009). *United States of Tara*.
- ✘ Coen, J., & Coen, E. (2003). *Intolerable Cruelty*.
- ✘ Cohn, A. (1998). *Dead Man on Campus*.
- ✘ Coppola, F.F. (1974). *The Conversation*.
- ✘ Cukor, G. (1939). *The Women*.
- ✘ Donen, S. (1963). *Charade*.
- ✘ Duchamp, M. (1926). *Anemic Cinema*.
- ✘ Favreau, J. (2008). *Iron Man*.
- ✘ Fincher, D. (1995). *Se7en*.
- ✘ Fincher, D. (1999). *Fight Club*.
- ✘ Fincher, D. (2002). *Panic Room*.
- ✘ Fleischer, R. (1966). *Fantastic Voyage*.

- × Forster, M. (2006). ***Stranger Than Fiction.***
- × Forster, M. (2007). ***The Kite Runner.***
- × Gondry, M. (2006). ***Science of Sleep.***
- × Griffith, D. W. (1915). ***The Birth of a Nation.***
- × Guggenheim, D. (2006). ***An Inconvenient Truth.***
- × Hess, J. (2004). ***Napoleon Dynamite.***
- × Hitchcock, A. (1958). ***Vertigo.***
- × Hitchcock, A. (1959). ***North by Northwest.***
- × Hitchcock, A. (1960). ***Psycho.***
- × Jonze, S. (2009). ***Where the Wild Things Are.***
- × Kubrick, S. (1964). ***Dr. Strangelove.***
- × Leterrier, L. (2008). ***The Incredible Hulk.***
- × Lee, A. (2003). ***Hulk.***
- × Lynch, D. (1997). ***Lost Highway.***
- × Maddin, G. (1997). ***Twilight of the Ice Nymphs.***
- × Milestone, L. (1960). ***Ocean's Eleven.***
- × Nair, M. (2001). ***Monsoon Wedding.***
- × Niccol, A. (2005). ***Lord of War.***
- × Noé, G. (2002). ***Irréversible.***
- × Park, C. (2005). ***Sympathy for Lady Vengeance.***
- × Pasolini, P.P. (1966). ***Uccellacci e Uccellini.***
- × Polanski, R. (1965). ***Repulsion.***
- × Reitman, J. (2007). ***Juno.***
- × Reitman, J. (2009). ***Up in the Air.***
- × Ritchie, G. (2000). ***Snatch.***
- × Ritchie, G. (2008). ***Rocknrolla.***
- × Schnabel, J. (2007). ***The Diving Bell and the Butterfly.***
- × Silberling, B. (2004). ***Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events.***
- × Slade, B. (1979). ***The Partridge Family.***
- × Snider, Z. (2004). ***Dawn of the Dead.***
- × Snider, Z. (2009). ***Watchmen.***
- × Spielberg, S. (2002). ***Catch Me If You Can.***
- × Truffault, F. (1966). ***Fahrenheit 451.***
- × Tykwer, T. (1998). ***Run Lola Run.***
- × Wegener, P. (1920). ***Der Golem.***
- × Weitz, P. (2009). ***Cirque du Freak: The Vampire's Assistant.***

WEB

- × [AIGA Design Archives](#)
- × [Art Directors Guild & Scenic, Title and Graphic Artists](#)
- × [Beck, Jerry, Cartoon Research–Original Titles](#)
- × [Daily Motion](#)
- × [Forget the Film, Watch the Titles](#)
- × [Hill, Steven, Movie Title Screens Page](#)
- × [The Art of the Title Sequence](#)
- × [Internet Movie Database](#)
- × [Motionographer](#)
- × [Movie Title Stills Collection](#)
- × [Title Design Project](#)
- × [Titulos De Credito](#)
- × [Tylski, Alexandre, Generique & Cinema](#)

AGÉNCIAS

- × [21Boom](#)
- × [Big Film Design](#)
- × [Blind](#)
- × [Blur](#)
- × [Digital Kitchen](#)
- × [DR Film Design](#)
- × [Energi Design](#)
- × [Gunshop](#)
- × [Kompost](#)
- × [Imaginary Forces](#)
- × [Jamie Caliri](#)
- × [Mk12](#)
- × [Momoco](#)
- × [Pic Agency](#)
- × [Picture Mill](#)
- × [Prologue](#)
- × [Reel Fx Entertainment](#)
- × [River Road Films](#)
- × [Shadowplay](#)
- × [Susan Bradley Film Design](#)
- × [Trollbäck+Company](#)
- × [Voodoodog](#)
- × [yU+co](#)

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
- × **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Historia del arte y el diseño modernos

El período estudiado se corresponde con un período clave de la cultura occidental: el de la industrialización y la consolidación de la modernidad como modelo. Seguiremos un hilo conductor cronológico que permitirá seguir la evolución de las disciplinas del diseño del arte, ligándolas con su contexto histórico.

Al final del curso el alumno será capaz de distinguir los estilos y las escuelas principales del diseño y del arte entre 1815 y 1945. Se desarrolla la capacidad de analizar los productos de diseño o artísticos característicos de un tiempo que pone las bases de nuestra cultura actual, en sus dimensiones ideológica y material.

El objetivo fundamental de la asignatura es lograr un conocimiento de la historia del diseño, vinculada a la evolución social y al debate artístico que permita entender el origen de la disciplina y de una serie de problemas clave que afectan nuestra contemporaneidad.

Código

200645

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Arte

Profesorado

[Àlex Mitrani](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Haber cursado las asignaturas "Introducción a la Teoría del diseño y el arte" (200639) e "Introducción a la historia del diseño y el arte" (200641). Tener unas nociones básicas sobre la evolución del diseño y sobre la historia del arte, que serán profundizadas a lo largo de la asignatura.

Contenidos de la asignatura

1. Introducción: la tradición y el futuro. La época del romanticismo: la naturaleza y la genialidad. Los conceptos de pintoresco y de sublime. El realismo y la apología del trabajo rural. La caricatura y la prensa.
2. La industrialización: la arquitectura de hierro, el ferrocarril y las exposiciones universales. El gusto burgués: el biedermeier y el eclecticismo. La polarización de géneros en la indumentaria. El nacimiento de la industria de la moda.
3. Las grandes reformas urbanísticas. El nacimiento de la ciudad moderna y la experiencia urbana. Paris y Barcelona. La fotografía.
4. William Morris y las Arts & Crafts. La redefinición de la artesanía y la aparición de la figura del diseñador: objetivos y procedimientos. Thonet.
5. El Art Nouveau (I). El fin de siglo.
6. El Art Nouveau (II). Arquitectura, mobiliario, objeto, artes gráficas (el cartel publicitario).
7. El camino hacia el funcionalismo y el rigor formal: Loos, los Wiener Werkstaete, la Werkbund y la AEG.
8. El sistema de la ruptura. Las vanguardias: fauvismo, expresionismo, cubismo y futurismo. El collage. Las parole in libertà. La Primera Guerra Mundial como punto de inflexión.
9. Nihilismo y utopía. La tabula rasa dadaísta. Los proyectos utópicos: el constructivismo soviético. El formalismo de De Stijl.
10. La escuela de la Bauhaus. Del romanticismo artesano al funcionalismo de vanguardia.
11. El racionalismo arquitectónico. Le Corbusier. El GATPAC y los proyectos de higienización.
12. El Art Déco. La exposición de Paris 1925. La importancia del estilo. Las contaminaciones entre vanguardia y conservadurismo. La revista De aquí y de Allá: una modernidad local.
13. El surrealismo. La teoría del objeto surrealista y las exposiciones. El nuevo paisaje urbano: el rascacielo. 14. La cultura moderna en los treinta. El streamline. El cine (Walter Benjamin). Modernidad y kistch.
14. Panorámica de la evolución del diseño y el arte en Cataluña y España. Principales figuras e instituciones. Síntesis de cuestiones fundamentales.

Metodología docente y actividades formativas

Para cada tema se realizará una clase magistral con el grupo en plenario. Esta clase será también participativa.

A cada tema le corresponde también una clase en seminario de debate y puesta en común del trabajo realizado individualmente por parte de los alumnos a partir de cuestionarios, lecturas propuestas y otros ejercicios. Se combinarán las presentaciones orales con la entrega de las respuestas por escrito.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

× Clases Teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados

Competencias: CE10, CE16, CE19, CT15

× Seminarios de discusión de textos y obras artísticas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de, textos y obras artísticas, y discusión crítica colectiva

Competencias: CE16, CE19, CT19, CT20

× Lectura de textos

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de lectura comprensiva de textos

Competencias: CE16, CE19, CT3

× Estudio

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes

Competencias: CE10, CT2

× Investigación de documentación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficos a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos **Competencias:** CT2, CT3

× Redacción de trabajos

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización

Competencias: CE16, CT2,CT3, CE19, CT20

× Evaluación**ECTS:** 5%**Metodología de enseñanza /aprendizaje:** Pruebas escritas y presentaciones orales**Competencias:** CE10, CE16, CE19**ACTIVIDADES DIRIGIDAS****×** Clases magistrales y debates en grupos combinados**Horas:** 30h**Resultados de aprendizaje:** CE10.3, CE16.6, CE19.4, CE19.5, CT15**ACTIVIDADES SUPERVISADAS****×** Realización de análisis interpretativo de obras de diseño y arte**Horas:** 10h**Resultados de aprendizaje:** CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.5**×** Realización de un estudio sobre una pieza histórica del diseño**Horas:** 40h**Resultados de aprendizaje:** CE16.5, CE16.6, CE19.1**ACTIVIDADES AUTÓNOMAS****×** Preparación de las lecturas del curso**Horas:** 20h**Resultados de aprendizaje:** CE16.5, CE16.6**×** Ejercicio de análisis de las lecturas**Horas:** 10h**Resultados de aprendizaje:** CE16.5, CE16.6, CE19.2**×** Análisis interpretativo de obras de diseño y arte**Horas:** 30h**Resultados de aprendizaje:** CE19.2, CT15, CT19**Evaluación****Evaluación continua****×** 4 Pruebas de evaluación parcial: 60%**×** Trabajo de curso: 30%**×** Participación oral: 10%**Evaluación continuada**

Se harán cuatro pruebas escritas presenciales que eliminarán materia de estudio a medida que avance el curso. Las notas de evaluación se darán en el plazo de una semana. El objetivo de cada nota de evaluación parcial es que el alumno pueda tenerla en

cuenta y corregir sus posibles carencias. En el caso de que el resultado de una de las pruebas sea muy deficiente se planteará una re-evaluación, independientemente del resultado de la media. En este caso, el conjunto de las pruebas de evaluación a revisar se entregará de nuevo a final de curso en dossier. Participación oral activa en los seminarios: se valorará el grado de atención y el esfuerzo de elaboración de preguntas y comentarios a propósito del material visual y textual propuesto en clase.

Evaluación formativa

Realización de un trabajo de curso tutelado consistente en la elección de un objeto de diseño histórico, en su estudio y la realización de un trabajo final siguiendo una pauta establecida. Los mejores trabajos serán elegidos para una exposición en la escuela.

Se considerará "no presentado" el alumno que no logre una asistencia mínima del 80 % de las clases y seminarios de manera no justificada. El alumno tiene que presentar en todos los casos los ejercicios pedidos y tendrá que hacer un trabajo sustitutorio en el caso de no haber asistido a alguno de los seminarios. En este caso, el alumno se tiene que poner en contacto con el profesor para determinar la recuperación de las actividades a las cuales no haya asistido.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Cuatro pruebas escritas (ensayo y respuesta al cuestionario)

Hores: 4h

Resultats d'aprenentatge: CE16.5, CE16.6, CT3

- ✘ Presentación pública del trabajo de curso

Hores: 3h

Resultats d'aprenentatge: CE16.5, CT2, CT3, CT19, CT20

Bibliografía y enlaces web

LECTURAS OBLIGATORIAS (LAS DIFERENTES EDICIONES POSIBLES SE COMENTARÁN EN CLASE)

- ✘ Charles Baudelaire: *Le peintre de la vie moderne* [El pintor de la vida moderna] (parts I-V IX i XIII), 1863.
- ✘ William Morris: *Art under plutocracy* [L'art sota la plutocràcia], 1883.
- ✘ Adolf Loos: *Ornament und Verbrechen* [Ornament i delictes] 1908;
Möbel für Neuvermählte [Mobles per a noves parelles], 1918;
Die Abschaffung der Möbel [La supressió dels mobles], 1924.
- ✘ Walter Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [L'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica] (1-7 i 14-epíleg), 1936.
- ✘ Le Corbusier: *Défense de l'architecture* [En defensa de l'arquitectura], 1933.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y RECOMENDADA:

Manuales y libros de referencia

- ✘ Barnicoat, John. Los carteles. ***Su historia y su lenguaje***, Barcelona, Gustavo Gili, 1972.
- ✘ Bürdek, Bernhard. ***Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial***. Gustavo Gili, Barcelona, 1994.
- ✘ Calinescu, Matei. ***Cinco caras de la modernidad. Modernisme, vanguardia, decadencia, kitsch, postmodernismo***. Madrid, Tecnos, 1991.
- ✘ Campi, Isabel. ***Iniciació a la història del disseny industrial***, Barcelona, Edicions 62, 1987.
- ✘ Campi, Isabel. ***La idea y la materia***. Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- ✘ Cerrillo Rubio, Lourdes. ***La moda moderna. Génesis de un arte nuevo***. Madrid, Siruela, 2010.
- ✘ De Fusco, Renato. ***Historia del diseño***, Barcelona, Destino, 1995.
- ✘ Duby, Georges i Arriès, Philippe, ***Historia de la vida cotidiana***, Madrid, Taurus, 2000.
- ✘ De Micheli, Mario: ***Las vanguardias artísticas del siglo XX***, Madrid, Editorial Alianza, 1991.
- ✘ Eisenmann, Stephen F. ***Historia crítica del arte del siglo XIX***, Madrid, Akal, 2001.
- ✘ Massey, Anne. ***El diseño de interiores en el siglo XX***, Barcelona, Destino, 1995.
- ✘ Meggs, Philip B. ***Historia del diseño gráfico***, Barcelona, RM, 2009.
- ✘ Pevsner, Nikolaus. ***Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño***. Barcelona, Gustavo Gili, 1992 [Sources of modern architecture and design, 1968].
- ✘ Satué, Enric. ***El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días***. Madrid, Alianza Editorial, 1990.
- ✘ Schmutzler, Robert. ***El modernismo***. Madrid, Alianza editorial, 1985.
- ✘ Wick, Rainer. ***Pedagogía de la Bauhaus***. Madrid, Alianza Editorial, 2007.

Fuentes y textos de época

- ✗ Cirlot, Lourdes (ed.). **Primeras vanguardias artísticas: textos y documentos.**
Barcelona, Labor, 1999
- ✗ Baudelaire, Charles. **Salones y otros escritos sobre arte.**
Madrid, Visor, 1999.
- ✗ Benjamin, Walter. **Iluminaciones.**
Madrid. Taurus. 1980
- ✗ Benjamin, Walter. **L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica.**
Barcelona, Edicions 62, 1983.
- ✗ Loos, Adolf. **Escritos. Vols I i II,**
Madrid. El Croquis editorial, 2004
- ✗ Morris, William. **Como vivimos y como podríamos vivir. Logroño. Pepitas de calabaza,** 2004.
- ✗ Wilde, Oscar. **Las artes y el artesano,**
Madrid, Gadir, 2010.

Sobre el diseño en Cataluña y España

- ✗ Fontbona, Francesc (ed.). **El modernisme.**
5 volums, 2003.
- ✗ Barral i Altet, Xavier (dir.). **Art de Catalunya. Edicions de l'Isard,** 2001.
vols. 10, 11 i 12 dedicats a les arts decoratives i el disseny.
- ✗ Satué, Enric. **Los años del diseño. La década republicana.**
Madrid, Turner, 2003.
- ✗ **Revista Coup de Fouet.**
Barcelona, Ruta Europea del Modernisme, 2003-actualitat.

Algunes pàgines web recomenades

- ✗ [Disseny HUB](#)
Exposicions sobre disseny produïdes a Barcelona. Poseeix un bon llistat d'enllaços.
- ✗ [Museu de la Ciència i de la tècnica de Catalunya](#)
L'arxiu documental encara està en procés, però s'hi pot trobar informació sobre les exposicions temporals.
- ✗ [Vitra Museum](#)
El Vitra Museum organitza interessants exposicions itinerants.
- ✗ [MOMA de Nova York](#)
Es pot fer una visita virtual de les col·leccions d'art i disseny.
- ✗ [Centre Pompidou](#)
Es pot consultar tota la col·lecció, així com accedir a diversos dossier pedagògics.
També en castellà.

- × [Pinakothek der moderne, Múnic.](#)
- × <http://die-neue-sammlung.de>
Important col·lecció d'història del disseny.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana: 1**
Actividad: Clase magistral: Tema 1. Seminario: planteamiento del trabajo de curso
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 2**
Actividad: Clase magistral: Tema 2. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza
Lugar: EINA
Material: Material indicado en la clase magistral
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CT19
- × **Semana: 3**
Actividad: Clase magistral: Tema 3. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza
Lugar: EINA
Material: Material indicado en la clase magistral
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 4**
Actividad: Clase magistral: Tema 4. Seminario: Comentario de texto, según cuestionario
Lugar: EINA
Material: Dossier de lecturas
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 5**
Actividad: Clase magistral: Tema 5. Seminario: Puesta en común del objeto escogido para el trabajo de curso.
Lugar: EINA
Material: Objeto o imagen escogido por el alumno con tutoría del profesor
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 6**
Actividad: Clase magistral: Tema 6. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.
Lugar: EINA
Material: Material indicado en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 7

Actividad: Clase magistral: Tema 7. Seminario: Comentario de texto.

Lugar: EINA

Material: Dossier de lecturas

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 8

Actividad: Clase magistral: Tema 8. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicado en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 9

Actividad: Clase magistral: Tema 9. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicado en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 10

Actividad: Clase magistral: Prueba 2, Tema 10. Seminario: Comentario de texto.

Lugar: EINA

Material: Dossier de lecturas

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 11

Actividad: Clase magistral: Tema 11. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicado en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 12

Actividad: Clase magistral: Prueba 3, Tema 12. Seminario: Estado de la cuestión trabajo de curso.

Lugar: EINA

Material: Objeto o imagen escogido por el alumno y con la tutoría del profesor

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 13

Actividad: Clase magistral: Tema 13. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicado en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× Semana: 14**Actividad:** Clase magistral: Tema 14. Seminario: Comentario de texto.**Lugar:** EINA**Material:** Dossier de lecturas**Resultados de aprendizaje:** CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5**× Semana: 15****Actividad:** Clase magistral: Tema 15. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.**Lugar:** EINA**Material:** Material indicado en la clase magistral**Resultados de aprendizaje:** CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5**× Semana: 16****Actividad:** Clase magistral: Tema 15 bis, Repaso general. Seminario: Discusión final trabajo de curso.**Lugar:** EINA**Material:** Presentación según guión previo**Resultados de aprendizaje:** CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5**× Semana: 17****Actividad:** Clase magistral: Prueba 5. Seminario: Discusión final trabajo de curso.**Lugar:** EINA**Material:** Presentación según guión previo**Resultados de aprendizaje:** CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5**× Semana: 18****Actividad:** Seminario: Exposición del trabajo de curso, Re-evaluaciones.**Lugar:** EINA**Material:** Presentación según guión previo**Resultados de aprendizaje:** CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5**ENTREGAS****× Semana: 5, 10, 12 y 17****Actividad:** Pruebas de evaluación parcial.**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE16.5, CE16.6, CE19, CE19.1, CE19.2**× Semana: 18 - 20****Actividad:** Trabajo de curso. Presentación individual en clase.**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE16.5, CE16.6, CE19.1**Competencias y resultados del aprendizaje de la**

asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE16.6** Localizar los conceptos claves y las principales líneas argumentales de un ensayo académico de teoría y crítica del arte y el diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados del aprendizaje

- × **CE19.4** Describir las características generales de los principales métodos y tendencias de la historia del arte y del diseño.
- × **CE19.5** Distinguir los diferentes enfoques a la vez de definir el objeto de estudio histórico del arte y el diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Historia y crítica del diseño en Catalunya

La historia es un asunto que tiene relación, sobre todo, con el presente. En el presente está contenido, de alguna manera, el pasado y por ello la vivencia de la actualidad del diseño nos remite, también, a su comprensión histórica. Por otra parte, en la medida en que aspiramos a percibir algo del futuro del diseño, buscamos en la historia apuntalamientos para proyectar consideraciones y expectativas. Desde este horizonte conceptual, historia y crítica son difícilmente destriables. Sin embargo, paralelamente estas necesidades, la Historia del diseño, en diálogo con diversos ámbitos disciplinarios, ha ido desarrollando una recursos intelectuales y técnicos que permiten el conocimiento y el tratamiento de unos materiales históricos, así como la construcción de unos relatos que los hacen comprensibles en su secuencia temporal.

Los objetivos de la asignatura son: - Permitir una aproximación en detalle y profundidad a las obras, los autores, los acontecimientos, a las ideas y a los fenómenos de diseño, atendiendo particularmente al diseño local-Barcelona, Cataluña, España, así como su relación con los contextos internacionales. - Conocer y comprender el marco conceptual, los temas y los problemas característicos de la historiografía del diseño con respecto: definición del objeto de estudio, periodización, enfoque, autonomía y vecindad disciplinar, etc, así como aquellos que comparte con la historiografía en general. - Introducir conocimientos y prácticas características del trabajo del historiador (definición de ámbitos de investigación, detección y tratamiento de las fuentes documentales, catalogación de piezas, elaboración de estudios y artículos, etc.) Y dar a conocer el entorno institucional relacionado con la historia del diseño (asociaciones, fundaciones, museos, colecciones, revistas, publicaciones).

Estos objetivos se traducen en un programa que intenta satisfacer dos demandas distintas respecto a la asignatura: la ampliación de conocimientos de temas de historia del diseño que se han tratado en otras asignaturas de forma más introductoria y/o generalista, y una preparación disciplinar básica para abordar temas y trabajos de historia. La primera demanda es la común de aquellos estudiantes que cursan la asignatura como optativa, mientras que la segunda -unida a la primera- resulta imprescindible para los estudiantes que cursan la asignatura como obligatoria de la Mención Cultura del diseño.

Código
200689

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Cultura del diseño

Profesorado[Oriol Pibernat](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos

Contenidos de la asignatura

I ANTECEDENTES: EL DISEÑO ANTES DEL DISEÑO.

- ✘ *Historiografía.* ¿De qué objetos habla la Historia del diseño?: Una segmentación problemática (arte, arquitectura, artes aplicadas, artes decorativas, diseño ...).
- ✘ *Narrativas.* ¿Modelos generales o situaciones singulares?: Las industrializaciones y las modernizaciones "perfectas" e "imperfectas".
- ✘ *Prácticas.* Sobre las piezas y los documentos relacionados. Sobre el estado del arte.

Siglo XVIII. Del artesanado a los productos industriales 1 - Dibujo, estampación y socialización de la imagen y de los bienes. Indianas y Escuela Gratuita de Diseño. Siglo XIX. El estilo y la técnica. 2 - Álbumes y repertorios estilísticos: el Álbum de Rigalt y el eclecticismo decorativo. 3 - Pensamiento, edición y gráfica modernista: Alexandre de Riquer. Artes aplicadas, industria y genio: Busquets y Jujol. El catálogo de baldosas hidráulicas Escofet.

II MODERNIDAD S 1: TÉCNICA Y / O CIVILIDAD.

-*Historiografía.* ¿Historia de las ideas o historia social?: Diseño entre el contexto socioeconómico y el proyecto cultural. - *Narrativas.* ¿Obras y hechos o narración?: Rupturas y continuidades en la historia. - *Prácticas.* Sobre las fuentes primarias y secundarias. Sobre la entrevista. **Primer tercio del siglo XX. Crisis cultural, mecanización y vanguardias.** 4 - Mecanización y bienes de consumo: del Hispano Suiza en "Tanques! Más Tanques!". 5 - Cultura del habitar: Novecentismo y GATCPAC, "belleza del hogar humilde" y MIDVA 6 - Entorno al objeto: racionalismo y surrealismo. Revistas, exposiciones y objetos de la vanguardia **Posguerra y años 50's. De la precariedad**

material en la renovación cultural 7 - Imágenes para la guerra y para después de una guerra: iconografía de los 30 'sy 40's. 8 - Arte, arte industrial y arte popular en la IX Triennale de Milán. (1951). 9 - Vivienda, renovación arquitectónica y diseño: "Industria y arquitectura" (Grupo R, 1954) y "Salones del Hogar Moderno", Silla Moragas y Silla Aneto 1954.

III MODERNIDADES 2: PROYECTO Y CONSUMO.

-*Historiografía*. ¿Historia y/o historias del diseño?: Perspectivas disciplinares. -*Narrativas*. ¿*Archivar el diseño*?: La construcción de una colección histórica. -*Prácticas*. Sobre la catalogación de piezas. Sobre la fortuna crítica. **Construcción de un modelo industrial y diseño: los 60s** 10 - Asociacionismo profesional y primeros emblemas: COAC, ADI, BCD y Deltas 1961: una aceitera, una lámpara de pie y un cenicero. 11 - Escuelas, proyectos pedagógicos y "recepción básica" de ideas sobre diseño. Massana, Elisava y Eina. **Desarrollo de alternativas culturales: los 70's** 12 - ICSID 1971 y la ruptura generacional. Conceptualismos, design, antidesign e iconografía pop. 13 - Gráfica de contestación en el tardofranquismo: Edigsa, CAE, underground, etc.

IV ESTILOS: DISEÑO Y ACTUALIDAD.

-*Historiografía*. ¿Historias nacionales y/o historia internacional del diseño?: Recepción y singularización. -*Narrativas*. Historia y/o crítica?: Narrar el pasado o influir en el presente, un dilema discutible. -*Prácticas*. Trabajos y formatos de investigación, crítica y divulgación. Sobre la escritura. **El diseño herramienta de "modernización" 1984-92** 14 - Estilos de consumo y consumo de estilo. El papel del comercio y el ocio: Vinçon como bazar del buen gusto. Ardi, bares y ruta del diseño. 15 - Diseño urbano y autorreconocimiento en la ciudad. JJ.OO 92 y la marca BCN **Replanteamientos: diseño y postdiseño** 16 - El diseño a través de los premios y de las exposiciones: evolución de los centros de interés. 17 - Diseño de tendencias: estilos de consumo y consumo de estilo. 18 - Transformaciones profesionales y académicas. Mercado e innovación, investigación y conocimiento.

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ La estructuración de los temas contempla los tres aspectos que se apuntan en los objetivos: el relato del evento, el conocimiento de la práctica del historiador y la reflexión y el debate historiográfico.
- ✘ Más que caracterizaciones generales del periodo se buscará aproximarse a este mediante el análisis detallado de unas obras o de unos acontecimientos significativos, otorgando valor a la microhistoria ya la labor de investigación.
- ✘ Para enriquecer las aportaciones y hacer visible diferentes prácticas y puntos de vista, además de las sesiones plenarias y el trabajo de seminario, el curso contempla la participación de profesores invitados.
- ✘ También se contempla alguna visita a archivos, colecciones y/o exposiciones.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Clases Teóricas **ECTS:** 15% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Clases magistrales y debate en gran grupo. **Competencias:** C12, CE19, CE21,
- ✘ Seminarios de discusión de textos y realizaciones de diseño **ECTS:** 15% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Presentaciones de textos y obras artísticas, y discusión crítica colectiva. **Competencias:** C12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT5, CT19
- ✘ Lectura de textos **ECTS:** 20% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Lectura comprensiva de textos. **Competencias:** CE16, CE21, CT3
- ✘ Estudio **ECTS:** 10% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes. **Competencias:** CE16, CE18, CE19, CE21, CT2
- ✘ Búsqueda de documentación **ECTS:** 10% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Uso de bases de datos bibliográficas a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales a bibliotecas especializadas y archivos. **Competencias:** CE12, CE19, CT3
- ✘ Redacción y presentación de trabajos **ECTS:** 25% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Redacción de un ensayo individual a partir de una guía para su realización, y presentación oral para en su discusión. **Competencias:** C12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3
- ✘ Evaluación **ECTS:** 5% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Pruebas orales o escritas. **Competencias:** C12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases magistrales que presentarán los temas, propiciarán el debates en grupo y orientarán sobre los criterios y los recursos comunes para la realización del trabajo. **Horas** 30% **Resultados de aprendizaje:** C12, CE16, CE18, CE21, CT5, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Análisis interpretativo de obras y documentos **Horas** 10% **Resultados de aprendizaje:** C12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT5, CT19
- ✘ Discusión de lecturas obligatorias **Horas** 10% **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE21, CT3
- ✘ Elaboración de guiones, fichas y esquemas **Horas** 10% **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE19, CE21, CT2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Preparación de lecturas **Horas** 20% **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3

- ✘ Elaboración del trabajo **Horas** 20% **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3

Evaluación

El estudiante será evaluado de acuerdo con los siguientes tres conceptos: - Asistencia y participación activa en las tareas y debates que se lleven a cabo en el aula: 20% - Realización de un trabajo con presentaciones parciales y final: 60% - Prueba oral o escrita de defensa del trabajo realizado: 20%

Wiquiprojecte Disseny a la Wikipèdia Disseny La asignatura participará directamente, mediante aportaciones de los estudiantes tuteladas, en el proyecto que coordina el Museo del Diseño de Barcelona que consiste en hacer aportaciones de entradas sobre diseño y diseñadores a la wikipedia en catalán. Ver:

<https://ca.wikipedia.org/wiki/Wiquiprojecte:DHUB>

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Asistencia y participación activa en las tareas y debates que se lleven a cabo en el aula **Horas:** 20% **Resultados de aprendizaje:** C12, CE16, CE18, CE21, CT15, CT19, CT5,
- ✘ 1ª entrega: elección del tema (obra, autor, publicación, evento, etc.) Y estado del arte **Horas:** 10% **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE19, CE21, CT2
- ✘ 2ª entrega: revisión estado del arte y adelanto del guión del trabajo **Horas:** 10% **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3,
- ✘ 3ª entrega: presentación del trabajo con texto, bibliografía e imágenes **Horas:** 40% **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3
- ✘ Prueba oral o escrita de defensa del trabajo realizado **Horas:** 20% **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3

Bibliografía y enlaces web

ALGUNAS ORIENTACIONES HISTORIOGRÁFICAS:

- ✘ LEES-MAFEI, Grace; y HOUZE, Rebeca (ed.). **The design history reader**. Oxford, Berg, 2010.
- ✘ CAMPI, Isabel. **Reflexiones sobre la historia y las teorías historiográficas del diseño**. Mexico, Designio, 2013.
- ✘ VIDLER, Anthony. **Historias del presente inmediato**. Barcelona, Gustavo Gili, 2008.
- ✘ BURKE, PETER (Ed.). **Formas de hacer historia**. Madrid, Alianza, 2012.
- ✘ LOWENTHAL, David. **El pasado es un país extraño**. Madrid, Akal 2010.
- ✘ D'ALLEVA, Anne. **How to write Art History**. London, Laurence King Publishing, 2010.

BIBLIOGRAFIA GENERAL:

- × GALÁN, Julia y otros. **El diseño industrial en España**. Madrid, Catedra, 2010.
- × GIRALT-MIRACLE, Daniel; CAPELLA, Juli, y LARREA, Quim. **Diseño industrial en España**, Madrid ministerio de Educación y cultura, 1998.
- × CORREDOR –MATHEOS. J. **"El disseny industrial"**, a Art de Catalunya, n^a 12, Barcelona, Edicions L'isard, 1997, pp. 11-80.
- × CALVERA I SAGUÉ, Anna. **"El disseny gràfic"**, a Art de Catalunya, n^a 12, Barcelona, Edicions L'isard, 1997, pp. 82-144.
- × NAROTZKY, Viviana. **La Barcelona del diseño**. Barcelona, Santa & Cole, 2007.
- × PIBERNAT, Oriol (ed.). **"Disseny a Catalunya. Balanç d'un segle"**. Número monogràfic de la revista L'Avenç, n^a 279, abril 2003.

A parte de estas referencias generales, el curso se basará principalmente en artículos, estudios parciales y monografías que se darán a conocer a medida que se traten los temas y se desarrollen los trabajos.

Programación de la asignatura

- × **Semana: 1 Actividad** Clase: Indianas y Escuela Gratuita de Diseño. Estampación y socialización de la imagen. Debate: Modelos generales o situaciones singulares?: Las industrializaciones y las modernizaciones "perfectos" y "imperfectos". **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- × **Semana: 2** Clase: Álbumes y repertorios estilísticos. El Álbum de Rigalt y el eclecticismo decorativo. Debate: ¿De qué objetos habla la Historia del diseño?: Una segmentación problemática (arte, arquitectura, artes aplicadas, artes decorativas, diseño ...). **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- × **Semana: 3** Clase: Edición y gráfica modernista. Arquitectura y artes aplicadas. Baldosas hidráulicas Escofet. Prácticas: Sobre las piezas y los documentos relacionados. Sobre el estado del arte. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- × **Semana: 4** Clase: Del Hispano Suiza en "Tanques! Más Tanques! ". Debate: Historia de las ideas o historia social?: Diseño entre el contexto socioeconómico y el proyecto cultural. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- × **Semana: 5** Clase: Cultura del habitar: Novecentismo y GATCPAC / MIDVA. Visita: Vivienda Casa Bloc DHUB **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- × **Semana: 6** Clase: Entorno al objeto: racionalismo y surrealismo. Revistas de vanguardia en Cataluña. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2,

CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19

- ✘ **Semana:** 7 Clase: Imágenes para la guerra y para después de una guerra. Visita: Pabellón República **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 8 Clase: Arte, arte industrial y arte popular. IX Triennale de Milán. (1951). Prácticas: Sobre las fuentes primarias y secundarias. Sobre la entrevista. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 9 Clase: Vivienda, renovación arquitectónica y diseño. Grupo R: "Industria y arquitectura (1954), silla Moragas. Hogares modernos, Silla Aneto 1954. Debate: Obras y hechos o narración?: Rupturas y continuidades en la historia. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 10 Clase: Asociacionismo y primeros emblemas: COAC, ADI, BCD, una aceitera, una lámpara de pie y un cenicero. Prácticas: Sobre la catalogación de piezas. Sobre la fortuna crítica. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 11 Clase: Escuelas y la "recepción básica" de ideas sobre diseño. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 12 Clase: ICSID 1971 y la ruptura generacional. Conceptualismos e iconografía pop. Debate: Archivar el diseño?: La construcción de una colección histórica. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 13 Clase: Gráfica de contestación en el tardofranquismo: Edigsa, CAE, underground, etc. Debate: Historia y / o historias del diseño?: Perspectivas disciplinares. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 14 Clase: Estilos de consumo y consumo de estilo. El papel del comercio y el ocio: Vinçon como basar del buen gusto. Ardi, bares y ruta del diseño. Prácticas: Trabajos y formatos de investigación, crítica y divulgación. Sobre la escritura. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 15 Clase: Diseño urbano y autorreconocimiento en la ciudad. JJ.OO 92 y la marca BCN Debate: Historias nacionales y/o historia internacional del diseño?: Recepción y singularización. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 16 Clase: El diseño a través de los premios y de las exposiciones: evolución de los centros de interés. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:**

CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19

× **Semana:** 17 Clase: Diseño de tendencias: estilos de consumo y consumo de estilo. Debate: Historia y / o crítica?: Narrar el pasado o influir en el presente, un dilema discutible. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19

× **Semana:** 18 Clase: Transformaciones profesionales y académicas. Mercado e innovación, investigación y conocimiento. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19

ENTREGAS

× **Semana:** 4 1^o entrega: elección del tema (obra, autor, publicación, evento, etc.) Y estado del arte **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE21.3, CT2, CT15, CT19

× **Semana:** 9 2^a entrega: revisión estado del arte y adelanto del guión del trabajo **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT2, CT15, CT19

× **Semana:** 16 3^a entrega: presentación del trabajo con texto, bibliografía e imágenes **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE18.3, CE19.3, CE21.3. , CT2, CT3, CT15, CT19

× **Semana:** 18 Prueba oral o escrita de defensa del trabajo realizado **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE19.3.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

× **CE12.1** Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones que configuran la cultura del diseño.

× **CE12.2** Distinguir las diferentes tradiciones en la pedagogía de las artes aplicadas y el diseño.

Competencia

× **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para el proyecto y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los rasgos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencia

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las cualidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Ilustración Aplicada

La ilustración es, ahora más que nunca, una disciplina de moda y de consumo inmediato con una acelerada evolución y repercusión tanto televisiva, editorial, revistas, comics, periódicos, carteles, escaparates, cines, anuncios publicitarios, internet, etc., consumimos imágenes con una velocidad pasmosa que requiere el trabajo y la presteza de muchos profesionales. Las nuevas tecnologías han venido a aportar al artista gráfico una gran variedad de soluciones y herramientas que se han transformado en profesiones totalmente nuevas o han cambiado la forma de trabajar de las de antes; herramientas que un buen creativo tiene que dominar. Todo esto nos ayuda a desarrollar diversas y diferentes aplicaciones en cualquier apoyo y dimensión.

La labor profesional del artista gráfico consiste principalmente en comunicar con imágenes, transmitir mediante dibujos, ilustraciones, diseños, animaciones, pinturas, grabados, etc., propuestas personales o por encargo de otros: editoriales, grandes empresas, prensa, publicidad, cine, teatro, televisión, internet... Las nuevas tecnologías y los nuevos sistemas de comunicación han abierto nuevas vías para transmitir nuestro trabajo, creando profesiones nuevas y ampliando considerablemente las posibilidades laborales.

Como muestra, indicamos algunos de los campos profesionales:

- × Ilustrador de prensa
- × Diseñador de tipografía
- × Ilustrador arqueológico
- × Ilustrador de moda
- × Dibujante de story-board
- × Ilustrador de cuentos
- × Dibujante de comics
- × Ilustrador de libros de texto
- × Ilustrador de decorados para cine
- × Packaging
- × Textiles artísticos
- × Diseñador de serigrafía
- × Ilustrador de decorados de teatro

- ✗ Creador de diseños para tatuajes
- ✗ Ilustrador de web
- ✗ Ilustrador digital
- ✗ Ilustrador infantil,... entre otros muchos

Hoy muchas empresas, grandes o pequeñas, en este intento de distinción, apuestan para tener una imagen ilustrada como señal de identidad. En la actualidad la ilustración tiene una visión amplia que vincula la realización de diferentes desarrollos, que sirve como denominador de un conjunto de aplicaciones plásticas al mundo del diseño, ya sea textil, de producto, gráfico, publicitario... La ilustración participa en todas las disciplinas.

El alumnado tiene que experimentar los métodos y técnicas necesarios para desarrollar proyectos ilustrados y trabajar la capacidad de interpretar ideas con imágenes, dándolos la solución creativa más adecuada según cada aplicación.

Los objetivos del curso son varios:

1. Desarrollar proyectos concretos en un tiempo de entrega determinada.
2. Explorar la relación entre texto e imagen en las dos áreas trabajadas, buscando el máximo de efectividad de comunicación.
3. Aprender a interpretar y extraer los conceptos principales de un artículo de prensa.
4. Traducir estas ideas en una serie de ilustraciones utilizando la técnica mas indicada según el resultado gráfico que se busque. Conciencia de la importancia de la documentación en el sistema de trabajo.
5. Preparar el material para la entrega.
6. Acercar a los alumnos a los trabajos de diferentes ilustradores de prensa. Diferencias entre el trabajo freelance y las agencias. Como preparar un dossier.
7. Aprendizaje del proceso de ilustración, desde el briefing al arte final, con especial atención al proceso creativo del proyecto.
8. Comprender las diferencias entre un álbum que se hace a partir del encargo de un editor y un álbum de creación propia.
9. Adquirir una metodología de trabajo, incluso cuando hablamos de proyectos en los cuales no se nos han dado unas pautas técnicas, sino donde nosotros mismos tenemos que tomar decisiones.
10. Aprender a desarrollar de forma integral un proyecto propio.
11. Conocer algunos aspectos técnicos sobre la encuadernación de álbum (para poder decidir cómo será el libro que desarrollaremos)
12. Ser capaces de hacer una buena presentación de nuestro trabajo a posibles editores, concursos de ilustración...etc.
13. Conocer los marcos legales y tipos de contratos que tiene cada sector de la profesión.

Código

200690

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado[Jordi Duró](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

Los conocimientos prerrequiridos para matricularse en esta asignatura son:

Algunas nociones de dibujo y coloreado. y/o modelado, programas propios de diseño gráfico y mucho interés en el contenido de esta asignatura puesto que se trabajará mucho.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

- ✘ Definición de proyectos de ilustración. Conocimientos del proceso de diseño de ilustración.
- ✘ Definición de la ilustración
- ✘ Imagen / ilustración como comunicación
- ✘ Definir la profesión de ilustrador
- ✘ Introducción a los principales contextos donde se suelen aplicar la ilustración

BLOC TEMÁTICO II: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Publicitaria

La utilización de la ilustración en la publicidad como código o como lenguaje, crece, se multiplica y ofrece este carácter cercano, este lado amable y creativo del humano, la Ilustración, como argumento comunicativo. Cuántas marcas hacen uso de la ilustración como caballo de batalla en su pelea para destacar al mercado? Es imprescindible formar nuevos diseñadores con esta percepción, con este ímpetu para renovar y renovarse, para ofrecer al diseño y a la publicidad una oportunidad permanente de revisión y cambio” de la ilustración como vehículo de comunicación.

BLOQUE III: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Prensa

La ilustración de prensa es uno de los más fascinantes retos a los cuales puede enfrentarse una artista gráfico. Desde su mesa de trabajo, el ilustrador “absorbe” el contenido de un texto, el artículo, una noticia de prensa, “saca” la idea principal y la plasma en imágenes gráficas. El aprendizaje se inicia con una parte teórica sobre como leer e interpretar un artículo de prensa. Se mostrarán ilustraciones de diferentes ilustradores y se comentan los resultados obtenidos y la manera de conseguirlos.

Después se los entregará a los alumnos artículos sobre los trabajar. La interpretación de los textos se llevará a cabo con la realización de dibujos libres o más pautados donde se exige una traducción del texto correcta y un resultado técnico satisfactorio.

Finalmente se comentarán los trabajos en grupo y el procedimiento llevado a cabo por cada alumno, propiciando el debate.

BLOQUE IV: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Editorial Y La ilustración

editorial es un campo muy rico y amplio de actuación para el ilustrador. Los alumnos tendrán que planificar la tripa de un pequeño entrego-álbum de colección, ilustrando un texto corto de ficción (poema, fábula o canción). Se centrarán a potenciar los aspectos narrativos de los personajes que intervengan, las acciones que realicen y los escenarios en que se desenvuelvan: tanto en cada una de sus imágenes como en la serie completa. El resultado (texto + ilustración) tendrá que ser un proyecto de libro claramente estructurado en: planteamiento, desarrollo, nudo y desenlace. Según la complejidad del arte final, cada alumno tendrá que entregar, además de un abocetado del libro completo, un mínimo de 2 y un máximo de 7 ilustraciones acabadas.

Desarrollarán una serie de ilustraciones a partir de un texto corto de ficción. Analizarán e investigarán los elementos narrativos de los textos y de las ilustraciones, tanto juntos como por separado.

Trabajarán la construcción de un personaje a lo largo de varias ilustraciones en las cuales este se va desplegando.

Investigarán la adecuación de los registros gráficos del alumno al mensaje y tono de una narración determinada.

Trabajarán la coherencia formal y conceptual en una serie de ilustraciones, entre sí y respecto del texto al cómo acompañan.

Géneros y estilos:

- ✘ El Libro Ilustrado
- ✘ El Cuento Infantil

- × Carátulas de CD y discos
- × El Cómic
- × Proyecto Editorial
- × Ilustración Fantástica

BLOQUE V: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Editorial II. Ilustración infantil

Una de las especialidades con más encanto dentro del mundo de la ilustración es la de cuentos infantiles. Llegar a la fantasía y a la imaginación de un niño es un reto difícil pero pleno de satisfacciones.

El ilustrador de cuentos infantiles facilita al niño la posibilidad de materializar y desarrollar su imaginación mediante los colores, formas, acciones y personajes de su obra. El ilustrador ayuda con su trabajo al hecho que el niño entienda y visualice una narración, organizando y alimentando su gusto estético.

Hay que adquirir los suficientes recursos técnicos para explicar imágenes, narraciones orientadas en el mundo infantil y conseguir un nivel de calidad que sea publicable.

BLOQUE VI: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración en el campo textil

Cualquier diseño aislado puede servir para crear repetición de motivos sobre un tejido, que pueden ordenarse o diseminarse al azar. Veremos como crear un diseño continuo en un tejido, mediante la repetición de un rapport.

La Moda es un gran sector consumidor de Ilustración que demanda nuevos diseños textiles y nuevas líneas de ilustración más actuales. Los diseñadores de moda, utilizan tejidos ricos en mensajes subjetivos, plenos de contenidos ilustrados. Se necesitan nuevos talentos de la ilustración conocedores a un tiempo de las tendencias del diseño, capaces de analizar en profundidad a sus consumidores, las necesidades y caprichos de los mismos, y que estén al día de las nuevas tecnologías y de todo el proceso de producción necesario en cada proyecto de diseño.

La ilustración invade el vasto campo de investigación de los textiles experimentales, una novedad que amplía las expectativas de los creadores y los consumidores. Son muchas las empresas, estudios de diseño, equipos creativos..., responsables de revestir nuestros espacios habitables, crear nuevos conceptos de indumentaria y complementos, y uno sin fin de objetos llenos de calidades, facturas matéricas, texturadas y personalizadas por un amplio universo ilustrado...; otra manera de habitar, de vestir, otra forma de entender y disfrutar de los objetos y del espacio cotidiano y del entorno incorporando en los diseños una diversidad de significados.

BLOQUE VII: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración por diseño de producto

El diseño de nuevos productos es crucial para la supervivencia de la mayoría de las empresas. Aunque existan algunas firmas que experimentan muy pocos cambios en sus productos, la mayoría de las compañías tienen que revisarlos en manera continua. En las industrias que cambian con rapidez, la introducción de nuevos productos es una forma de vida y se han desarrollado enfoques muy sofisticados para presentar nuevos productos. Y para lo cual usan la ilustración como un alarde de distinción entre las otras firmas.

BLOQUE VIII: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración e interiorismo

El hábitat ha sufrido modificaciones y variaciones en los últimos años, estamos en la era de la personalización y de los objetos singulares. El componente emocional es muy importante, y debido a las constantes transformaciones del entorno se han producido diferentes reacciones en los usuarios y a los mercados. El espacio donde vivimos y trabajamos tiene respuesta en la demanda de la diversidad de grupos sociales. El concepto hábitat cambia como respuesta al continuo movimiento, y el diseño de ilustración desvela y aporta una identidad singularizada con una nueva piel ilustrada.

En cada Bloque veremos temas relacionados a contratos, marcos legales y facturación referentes al sector.

Metodología docente y actividades formativas

Las sesiones se distribuyen en una hora los lunes, que se dedicará a la parte teórica y conceptual, y 2 horas los miércoles destinadas a trabajar en clase.

La metodología empleada consistirá en:

1. Exposición teórica o clase teórica: Desarrollada en el aula y entrelazada con los ejercicios en el aula y en casa.
2. Clase teórico-práctica: Desarrollada en el aula, la actividad consistirá entorno al trabajo práctico que el alumno lleve a cabo aplicando los contenidos teóricos previamente planteados. Trabajo tutorizado en el aula por la profesora.
3. Trabajo autónomo externo del alumno podrá tener carácter teórico-práctico, consistiendo en la realización de trabajos propuestos. Investigación, elaboración y aportación de material documental por el alumno como herramienta autónoma de aprendizaje.
4. Tutoría y atención personal al estudiante que faciliten el seguimiento conjunto profesor-alumno

BLOQUE 1: ACTIVIDAD TEÓRICA

Actividades formativas:

- ✗ Definición de proyectos de ilustración. Conocimientos del proceso de diseño de ilustración.
- ✗ Definición de la ilustración
- ✗ Imagen / ilustración como comunicación
- ✗ Definir la profesión de ilustrador
- ✗ Introducción a los principales contextos donde se suelen aplicar la ilustración

Metodología:

- ✗ Clases teóricas en el aula.

BLOQUE 2: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA**Ilustración Publicitaria****Actividades formativas:**

- ✗ Presentación, exploración y definición de dos áreas de trabajo para el ilustrador de publicidad y diseño gráfico:
Cartel publicitario de una firma existente, encargo ficticio, y objeto de autopromoción.

Metodología:

- ✗ Estudio del briefing , busca del concepto, realización de layouts, esbozo y arte final en técnica libre.
- ✗ La ilustración publicitaria. Desarrollará la capacidad de interpretar ideas con imágenes, dándoles la solución creativa más adecuada.
- ✗ Relación conceptual de la idea y el mensaje
- ✗ La ilustración promocional, discos música, el grafismo publicitario,...
- ✗ El cartel publicitario. La ilustración publicitaria nos introduce en el mundo de los anuncios promocionales, las campañas publicitarias, la cartelería, el grafismo publicitario, etc.

BLOQUE 3: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA**Ilustración Prensa****Actividades formativas:**

- ✗ Realización de las ilustraciones para:

- ✗ Artículos de opinión.
- ✗ Artículo de cultura.
- ✗ Portada para una revista.

Metodología:

- ✗ El aprendizaje se inicia con una parte teórica sobre como leer e interpretar un artículo de prensa. Se muestran ilustraciones de diferentes ilustradores y se comentan los resultados obtenidos y la manera de conseguirlos.
- ✗ Después se los entrega a los alumnos artículos sobre los trabajar. La interpretación de los textos se lleva a cabo con la realización de dibujos libres o más pautados donde se exige una traducción del texto correcta y un resultado técnico satisfactorio.
- ✗ Finalmente se comentan los trabajos en grupo y el procedimiento llevado a cabo por cada alumno, propiciando el debate.

BLOQUE 4: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

ILUSTRACIÓN EDITORIAL

Actividades formativas:

- ✗ Los alumnos tendrán que planificar la tripa de un pequeño entrego-álbum de colección, ilustrando un texto corto de ficción (poema, fábula o canción). Se centrarán a potenciar los aspectos narrativos de los personajes que intervengan, las acciones que realicen y los escenarios en que se desenvuelvan: tanto en cada una de sus imágenes como en la serie completa. El resultado (texto + ilustración) tendrá que ser un proyecto de libro claramente estructurado en: planteamiento, desarrollo, nudo y desenlace. Según la complejidad del arte final, cada alumno tendrá que entregar, además de un abocetado del libro completo, un mínimo de 2 y un máximo de 7 ilustraciones acabadas.

Metodología:

- ✗ Desarrollarán una serie de ilustraciones a partir de un texto corto de ficción.
- ✗ Analizarán e investigarán los elementos narrativos de los textos y de las ilustraciones, tanto juntos como por separado.
- ✗ Trabajarán la construcción de un personaje a lo largo de varias ilustraciones en las cuales este se va desplegando.
- ✗ Investigarán la adecuación de los registros gráficos del alumno al mensaje y tono de una narración determinada.
- ✗ Trabajarán la coherencia formal y conceptual en una serie de ilustraciones, entre sí y

respecto del texto al cómo acompañan.

BLOQUE 5: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Editorial II. Ilustración infantil

Actividades formativas:

- ✘ La evaluación se realizará a partir de los trabajos presentados (normalmente se pedirá como mínimo el desarrollo completo del story board y tres páginas del libro a color.
- ✘ También se tendrán en cuenta otros aspectos del taller como la participación en clase, la asistencia...etc.

Metodología:

- ✘ Trabajaremos todos y cada uno de los pasos propios del desarrollo de un trabajo infantil.
- ✘ En el plano técnico: story board, construcción de personajes, espacios, planos, secuencia y narración, color... y por otro lado el trabajo con las emociones en relación con los personajes, el color, la tensión, la sinergia, la forma llena y la vacía... etc.
- ✘ La profesora acompañará y asesorará a los alumnos de forma individual en la toma de decisiones y ejecución del trabajo.
- ✘ También se harán correcciones colectivas porque el taller también sea un espacio de observación y participación con el trabajo de los otros.

BLOQUE 6: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

- ✘ Ilustración en el campo textil

Actividades formativas:

- ✘ Conceptos de emplazados o posicionales y rapport. Creación de un rapport manual y en Photoshop e Illustrator.
- ✘ Cualquier diseño aislado puede servir para crear repetición de motivos sobre un tejido, que pueden ordenarse o diseminarse al azar.

Metodología:

- ✘ Veremos como crear un diseño continuo en un tejido, mediante la repetición de un rapport.

BLOQUE 7: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración por diseño de producto

Actividades formativas:

- ✘ Realización de las ilustraciones para la elaboración de una imagen para el packaging de un producto de alimentación y/u otro producto de consumo diario.

Metodología:

- ✘ Ilustración aplicada en el campo de diseño de producto y packaging. Veremos casos reales de como diversas y diferentes firmas y empresas usan la ilustración para dar entidad y una imagen fresca a sus productos.

BLOQUE 8: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración e interiorismo

Actividades formativas:

- ✘ Creación de la tapicería de una butaca y/o luz.
- ✘ Cómo todo proyecto de diseño, comporta el análisis de mercado, de tendencias del diseño y de la ilustración más actual, el concepto de reciclaje y producción de bajo coste. Dirigido a un usuario, habitual consumidor y creador de diseño y más exigente en aspectos como la originalidad, funcionalidad y calidad de ejecución y más receptivo a la innovación y singularidad del diseñador/ilustrador.
- ✘ Con estos productos ilustrados, -las luces o butacas-, se muestra la definición de nuevos espacios singulares tanto habitables como de tránsito, que incitan a una observación por parte del usuario, modificación del recorrido del espacio cotidiano y la provocación de una emoción o sorpresa al interactuar física y emocionalmente con este producto ilustrado.

Metodología:

- ✘ Un trabajo pluridisciplinar es el que la materia basic, tiene que ser un objeto reciclado, ideas, materiales supuestamente de deshecho y herramientas. Los temas de reciclaje, medio ambiente o sostenibilidad, siempre forman parte de nuestros conceptos básicos de desarrollo de los proyectos.
- ✘ La finalidad era crear espacios viables de uso sobre tres posibilidades de formas habitables; en definitiva, diseños de una fuerte carga expresiva y comunicativa, que tenían que servir para protegerse, reunirse e incluso donde descansar.

Evaluación

(Indicar el tipo de evidencias de aprendizaje que el estudiante tendrá que entregar, su peso en la calificación final, los criterios de evaluación, la definición de “no presentado”, el procedimiento de revisión de las pruebas, el tratamiento de eventuales casos particulares, etc.)

Observar las actitudes personales de los alumnos, su manera de organizar el trabajo, sus estrategias, como resuelve las actividades y los problemas que van surgiendo.

La entrevista con el alumno es un instrumento muy útil. En este taller se plantean muchas dudas a la hora de interpretar los textos y traducirlos en imágenes, elegir la manera de resolverlos gráficamente. Se puede aprovechar el momento de la resolución para “investigar” el aprovechamiento del alumno y la intensidad de su ritmo de aprendizaje.

En definitiva se tiene que contemplar una tendencia progresiva hacia la profesionalidad del trabajo.

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE ILUSTRACIÓN GRÁFICA:

- ✘ García, Jaime. ***Formas y colores: la ilustración infantil en España.***
Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2004.
- ✘ Obiols Suari, Núria. ***Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil.***
Laertes Psicopedagogía
- ✘ Vvaa. ***Libro Blanco de la ilustración Gráfica en España.***
Editado por FADIP
- ✘ Bozal, Valeriano. ***La ilustración gráfica del XIX en España.***
Comunicación, 1979
- ✘ Harthan, J. ***The history of the illustrated book.***
London: Thames & Hudson, 1981
- ✘ Blackburn, Henry. ***The art of illustration.***
W.H. ALLEN & CO., 1896.
- ✘ Eisner, Will. ***La narración gráfica.***
Barcelona: Norma, 1998
- ✘ Martínez Moro, Juan. ***La ilustración como categoría.***
Gijón, Trea, 2004
- ✘ Steven Heller, Seymour Chwast. ***Illustration: a visual history.***
New York: Harry N. Abrams, 2008
- ✘ Nodelman, Perry. ***Words about pictures: The Narrative Art Of Children's Picture***

Books.

University of Georgia Press

- ✘ Parmegiani, C-A. ***Historia de las ilustraciones***
pp. 49-72. Libros y bibliotecas Salamanca.
Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1985
- ✘ Schritter, Istvan. ***La otra lectura. La ilustración en libros para niños.***
Lugar Editorial.
- ✘ Nodelman, Perry. ***Words about pictures: The Narrative Art Of Children's Picture Books.***
University of Georgia Press
- ✘ Dalley, T. ***Ilustración y diseño. Técnicas y materiales,*** 1981
- ✘ Salisbury, Martin. ***Ilustración de libros infantiles.***
Barcelona: Ed. Acanto , 2005
- ✘ Kingman, Lee, Ed. ***The Illustrator's Notebook.***
Boston, MA: Horn Book, 1978
- ✘ Parmegiani, C-A. ***Historia de las ilustraciones. Libros y bibliotecas Salamanca.***
Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1985

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE ILUSTRACIÓN INFANTIL

- ✘ Aa. Vv., ***XIV Jornadas de Literatura Infantil y Juvenil,***
Arenas de San Pedro (Ávila), CPR,
Consejería de Educación y Cultura Junta de Castilla y León, 2000
- ✘ García Padrino, Jaime. ***Formas y colores: la ilustración infantil en España.***
Colección Arcadia.
Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha: Cuenca, 2004.
- ✘ Lobato, Arcadio. ***Historia crítica de la ilustración en os libros infantiles y juveniles publicados en lengua castellana*** en Aa. Vv.,
Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil.
Badajoz: Junta de Extremadura/Universidad de Extremadura, 2000,
pp. 107-11.

LIBROS PRÁCTICOS SOBRE LA PROFESIÓN DE ILUSTRADOR

- ✘ Lawrence Zeegen, Cruz (consultoría), Christopher Pelling, Silvia Pujol. ***Principios de ilustración: Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la Ilustración Manual y Digital.***
Editorial Gustavo Gili , 2006
- ✘ Colyer, Martin. ***Cómo encargar ilustraciones.***
Gustavo Gili

- ✗ Dalley, T. ***Ilustración y diseño. Técnicas y materiales.*** 1981
- ✗ Sanmiguel Cuevas, David. ***Todo sobre la técnica de la ilustración: Parramon,*** 2000

BIBLIOGRAFÍA COMUNICACIÓN Y LENGUAJE VISUAL

- ✗ Arnheim, Rudolf. ***El pensamiento visual.***
Barcelona: Paidós Arte y Percepción visual: Psicología de la visión creadora.
Madrid: Alianza, 2002
- ✗ Müller-Brockmann, Josef. ***Historia de la comunicación visual.***
Barcelona: Gustavo Gili , 1986
- ✗ Irving Junior, W.M. ***Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica.***
Barcelona: Gustavo Gili, 1975
- ✗ Dondis, D.A. ***La sintaxis de la imagen.*** Gustavo Gili
- ✗ Aumont, J. ***La imagen.***
Barcelona: Paidós: 1992
- ✗ Gombrich, E.M. ***Arte e ilusión. Arte, percepción y realidad.***
- ✗ Satué, Enric ***El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días.***
Madrid: Alianza, 1988
- ✗ Shore, Stephen. ***Lección de fotografía. La naturaleza de las fotografías.***
Ciudad: Phaidon, 2009
- ✗ Irvins, W.M. ***Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica.***
Barcelona: Gustavo Gili, 1975
- ✗ Josef Müller-Brockmann. ***Historia de la comunicación visual.***
Barcelona: Gustavo Gili, 1986
- ✗ Blas Benito, J. ***Bibliografía del Arte Gráfico. Calcografía Nacional,*** 1994
- ✗ Eisentein, E. ***La revolución de la imprenta en la Edad Moderna.***
Madrid: Akal , 1994
- ✗ Esteve Botey, Francisco. ***El significado de las artes visuales.***
Madrid: Ed. Alianza, 1996
- ✗ Martínez Moro, Juan. ***Un ensayo sobre el grabado (a finales del siglo XX).***
Creática (Santander)
- ✗ Panofsky, Edwin. ***El significado de las artes visuales,***
Madrid, Ed. Alianza, 1971
- ✗ Peninou, Georges. ***Semiótica de la publicidad.***

Barcelona: Gustavo Gili, 1976,

- ✘ Blas Benito, J. ***Diccionario del dibujo y la estampa: vocabulario y tesaurus de las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía.***
Calcografía Nacional, 1996
- ✘ Barnicoat, J. ***Los carteles, su historia y lenguaje.***
Barcelona: Gustavo Gili, 1973
- ✘ Stewing, J. ***Looking at picture books. Wisconsin Highsmith press,*** 1995
- ✘ Dees, Darrel. ***How to be an Illustrator.***
London: Laurence King.
- ✘ Vv.Aa. ***Desarrollo de un proyecto gráfico.***
Indexbook: barcelona, 2010

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- ✘ **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- ✘ **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectació y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e

intereses de sus miembros

COMPETENCIAS

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes. Competencia
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Infografía

Diseñador como informador Conseguir que el diseñador se familiarice con las técnicas que le permitan comprender una información o un texto que tiene que explicar y que sepa utilizar las herramientas adecuadas para investigar, redactar, esquematizar y sintetizar cualquier tipo de contenidos.

Enriquecimiento del proyecto Conseguir que el diseñador, sea cual sea su especialidad, pueda expresar ideas que apoyen, expliquen o complementen gráficamente su proyecto y enriquezcan su discurso expresivo y la proximidad al usuario.

Nuevas aplicaciones profesionales Entrenar intelectualmente al diseñador y facilitarle los recursos que le permitan desarrollar cualquier proyecto que necesite informar visualmente como: anuncios, catálogos, carteles, trípticos, guías, memorias, posters, publicidad, opinión, *flyers*, programas, instrucciones, portadas, estadísticas, catálogos, mapas, prensa, libros, comunicación, televisión, webs, etc.

Código

200691

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Jordi Català](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Se recomiendan conocimientos generales de fotografía, ilustración, diseño de marcas, historia del arte.

Metodología docente y actividades formativas

Conjunto de actividades dirigidas, sugeridas y autónomas basadas en la reflexión y el análisis de webs, blogs, proyectos reales, actualidad infográfica, autores y últimas tendencias. Incluyen salidas didácticas según disponibilidad

Bloque I

- × Teoría
- × Aplicación de la teoría con ejemplos (varias lecturas)
- × Reflexión y análisis compartidas de ejemplos (positivos/negativos)
- × Presentación proyecto express

Bloque II - Praxis, corrección, comentarios proyecto express / proyecto global

Evaluación

5 Proyectos express

- × Aplicaciones directas de las reflexiones hechas en clase
- × Grupo de dos/uno alumnos
- × Se entregarán en las fechas previstas
- × Obligatorios para ser puntuados a final de curso

1 Memoria gráfica

- × Vinculada a un proyecto en el que esté trabajando el alumno
- × Individual
- × Se entregará en las fechas previstas
- × Obligatoria para ser puntuados a final de curso

1 Proyecto global de curso

- × Proyecto sobre una marca real con aplicaciones de la mayor parte de ítems trabajados durante el curso
- × Grupos de cuatro alumnos
- × Se entregará en las fechas previstas
- × 50% -60% de la nota del curso

La asistencia a clase es obligatoria para ser evaluado. Cinco faltas no justificadas implica un 'No presentado' final. La evaluación será continua, sin pruebas finales, y cualquier proyecto puede ser presentado tantas veces como el alumno considere, dentro de las fechas que se indicarán a lo largo del curso

Bibliografía y enlaces web

- × VALERO José Luis. Infografía Digital (Visualización sintética). BOSCH, 2012
- × MALAMED Connie. Visual Language for Designers. ROCKPORT, 2009
- × CAIRO Alberto. El Arte Funcional. ALAMUT, 2011
- × GRAY Jonathan, CHAMBERS Lucy. The Data Journalism Handbook. O'REILLY MEDIA, 2013
- × HOLMES Nigel. The Best in Diagrammatic Graphics. ROTOVISION, 1994
- × VALERO José Luis. La Infografía, Técnicas, Análisis y Usos. UAB-UV, 2001
- × TORTAJADA Ignacio. Expresió Gràfica i Infografia. UPV, 2007
- × CAIRO Alberto. Infografía 2.0. ALAMUT, 2008

Direcciones de referencia en la red

(Setembre de 2013)

Aplicación animada

- × http://www.youtube.com/watch?v=lf_T1Q9u6FM&sns=fb
- × <http://www.yorokobu.es/la-historia-de-moritz-en-infografias/>
- × <http://www.google.es/search?q=VISUAL+THINKING>
- × http://www.youtube.com/watch?v=i07qz_6Mk7g&feature=share
- × http://www.teinteresa.es/dinero/Prima_de_riesgo-BCE-deuda_soberana-Banco_Central_Europeo-canas-cerveza_10_607839211.html

Ejemplos básicos

- × http://labuenaprensa.blogspot.com.es/2012/07/londres-2012_27.html
- × <http://infografistas.blogspot.com>
- × <http://infografiaalavanguardia.blogspot.com.es/>

Tipologías y ejemplos

- × <http://www.juiceanalytics.com/writing/introducing-chart-chooser-v2/>
- × <http://graficos.lainformacion.com>
- × <http://www.nytimes.com/interactive/2012/12/30/multimedia/2012-the-year-in-graphics.html?hp>
- × <http://infografistas.blogspot.com/2010/12/los-mejores-graficos-de-2010-segun.html>
- × <http://www.telegraph.co.uk/history/9653497/British-have-invaded-nine-out-of-ten-countries-so-look-out-Luxembourg.html>

Archivo histórico

- × <http://archive.org/stream/>
- × <http://graphicpresentat00brinrich#page/6/mode/2up>

Gráficos comentados

× <http://infografiaytutoriales.blogspot.com.es/>

Programación de la asignatura

- × **Información, investigación** Fuentes, recursos, internet, notas, apuntes, tipologías
- × **Organización de la información** Esquemas, jerarquización, distribución y clasificación
- × **Texto** Redacción, jerarquía, tipografía, códigos visuales, edición
- × **Recursos gráficos I** Símbolos, logos / pictos, señalética, convenios gráficos, etc
- × **Recursos gráficos II** Cartografía, lectura y convenios, tipologías de mapa
- × **Recursos gráficos III** Matemática visual, recursos (diagramas, barras, quesos estadísticas, etc)
- × **Recursos gráficos IV** Dibujo e ilustración
- × **Recursos gráficos V** Fotografía, vídeo, TV
- × **Recursos gráficos VI** Color, cromatismo y convenios gráficos, texturas
- × **Recursos gráficos VII** Programas informáticos, Visión del 3-D, Grafismo a on-line
- × **Estudio del usuario-destinatario** Preexistencias, mercado, psicología de la imagen, Filosofías visuales e identidades, capacidades de lectura
- × **Proceso de creación-tratamiento gráfico** Planificación, esbozo, ordenación y desarrollo, imágenes sintéticas, soportes y presentación final
- × **Personalidad del infografista** Dirección de arte, libros de estilo, infografía de autor, infografía de opinión, foros de infografía, webs, blogs, organizaciones, Premios, etc.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
- × **CE6.2** Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
- × **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la *projectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Informática aplicada al diseño de texto e imagen

El dominio de las herramientas informáticas se ha convertido esencial para la práctica del diseño y es necesario mantenerse al día de los principales softwares que se utilizan en esta profesión.

El objetivo de la asignatura es plantear los puntos de comunión y las aristas de distanciamiento entre los programas de edición, ilustración y retoque fotográfico. Se impartirán aquellos conocimientos necesarios para que el alumno pueda formalizar un concepto, eligiendo el proceso de trabajo y las aplicaciones informáticas tanto en papel como en soporte digital.

Se potenciará la asimilación de conceptos comunes a todas las plataformas informáticas y el entendimiento de la tecnología como una herramienta y no como un objetivo.

Veremos los recursos que nos proporciona cada programa para solucionar la problemática visual que nos presente cada proyecto.

Código

200648

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Informatica aplicada

Profesorado

[Salvador Huertas](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Se tiene que haber cursado la asignatura Informática I.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: ADOBE INDESIGN. GESTIÓN TIPOGRÁFICA - COMPOSICIÓN

× Tema 1. Gestión tipográfica

Control y uso de las variables tipográficas (track, kern, capitulares,...)
Estilos de Carácter vs Párrafo.
Estilos de objeto.

× Tema 2. Trabajo con documentos word

Opciones de importación de textos.
Ajustes automáticos de composición de márgenes.
Preferencias de edición en editor de artículos.
Gestión del motor Buscar/Cambiar.

× Tema 3. Maquetación

Opciones de páginas maestras. Creación de parrilla base. Dualidad de parrilla en un documento.
Convivencia.
Modularización de página.
Gestión de guías, cuadrícula de documento.

× Tema 4. Preimpresión y originales

Comprobaciones preliminares. (Vínculos, tipos,...).
Opciones de empaquetado.
Creación de archivos PDF (Portable Document File)

BLOQUE II: ADOBE ILLUSTRATOR. GESTIÓN VECTORIAL - ILUSTRACIÓN

× Tema 1. Dibujo

Primitivas estándar.
Herramienta lápiz vs pluma.
Edición de trazados.
Calco interactivo.
Pintura interactiva.

× Tema 2. Símbolos

Creación de símbolo.
Edición de estilos gráficos.
Mallas y fusiones.

× Tema 3. Efectos especiales

Atributos de apariencia.
Trabajo con filtro vs efecto.
Efectos 3D. Opciones de mapeado de capas.

× Tema 4. Gestión del color

Tipo de muestra. Global vs local.
Gestión del color activo.
Gestión y creación de bibliotecas y grupos de color.

BLOQUE III: ADOBE PHOTOSHOP. TRABAJO CON PÍXELES - IMAGEN

× Tema 1. Resolución vs peso

Establecimiento de la relación entre el peso de un archivo y su resolución de salida.
Opciones de formato de imagen y especificaciones de uso.

× Tema 2. Efectos vs filtros

Diferencias entre el trabajo con filtro vs efecto y la afectación en la edición de las operaciones. Tramas, semitonos de color.
Gestión y control de transparencias.

× Tema 3. Automatización de tareas

Gestión del tiempo.
Creación de acciones.
Creación de grupos de acciones.
Resolución de problemas

Metodología docente y actividades formativas

Se combinará la explicación de procedimientos técnicos con realización de ejercicios prácticos que solidifiquen la esencia de cada plataforma de trabajo.

El curso se estructura en base a ejercicios cortos prácticos. Estos ejercicios incorporarán conocimientos y conceptos expuestos en clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

× Clases Teóricas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

Competencias: CE3 , CE6, CT11

× Tutoriales de programas

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el aprendizaje

Competencias: CE3, CE5, CE6, CT5

× Taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados

Competencias: CE5, CE9, CT5, CT11

- × Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos

Competencias: CE3, CE5, CE6, CE9, CT5, CT11

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases magistrales

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4, CE9.6

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Seminarios

Horas: 37h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4, CE9.6

- × Tutorías – Taller

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4, CE9.6

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Trabajo autónomo

Horas: 75h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4, CE9.6, CT5, CT11

Evaluación

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Evaluación continua. Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante la Carpeta del estudiante. Donde se recopilarán el conjunto de los ejercicios y trabajos (Portfolio) [70%]; y la asistencia, el seguimiento, el aprovechamiento y la participación activa en los tutoriales del programa y las sesiones de taller [30%].

La nota final resultará de la combinación de cuatro evaluaciones:

- × Prueba práctica (proyecto final): **3 puntos**
- × Presentación oral (exposición de este proyecto): **3 puntos**
- × Prueba teórica (examen escrito): **3 puntos**
- × La presentación de los ejercicios durante el curso: **1 punto.**

La asistencia a clase y la puntualidad son importantes para el buen funcionamiento de la dinámica lectiva y serán considerados a la hora de la evaluación final.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Prueba práctica (proyecto final)

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4

Presentación oral

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4

Examen escrito Grupo 1 (2h) Revisión examen (3,5h)

Horas: 5h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4

Bibliografía y enlaces web**LECTURAS DE REFERENCIA**

- ✘ Tschichold, Jan. *The Form of the Book. Essays on the Morality of Coog Design.*
Londres: Lund Humphries Publishers, 1991.
- ✘ Ruari-Mclean. *Manual de tipografía.*
Madrid: Tursen Hermann Blume Ediciones, 1987
- ✘ Jardí, Enric. *Veintidós consejos sobre tipografía y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras.*
Barcelona: Ed. Actar, 2007.
- ✘ Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. *Tipografía. Bases del diseño.*
Barcelona: Ed. Parramón, 2005.
- ✘ D. A. Dondis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.*
Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1976.
- ✘ Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. *Formato. Bases del diseño.*
Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- ✘ Samara, Timothy. *Making and Breaking the Grid. A Graphic Design Layout Workshop.*
Gloucester, Mass.: Ed. Rockport, 2005.
- ✘ West, Suzanne. *Cuestión de estilo. Los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía.*
Madrid: Ed. ACK Publish, 1991
- ✘ Ambrose, Gavin – Harris, Paul. *Impresión y acabados. Bases del diseño.*
Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- ✘ Print Work. *Capture the Best Publication and Promotion.*
Victionary, 2008
- ✘ Sagmeister, Stefan. *Things i have learned Work. Capture the Best Publication*

and Promotion.

New York: Ed. Abrams, 2008

Penguin by design: a cover story 1935-2005. Editors: Phil BAINES, Steve HARE.
London: Penguin Books, 2005

- ✘ Jury, David. **Letterpress: The allure of the handmade.**
Mies, Switzerland: Rotovision, 2004.
- ✘ Cheung, Victor. **De cerca y de Lejos. Concepto de diseño, formato e impacto visual.**
Ed. Index Book, 2007.
- ✘ Harvey, Wilson. **1000 ideas gráficas. Detalles para diseños originales.**
Ed. Index Book
- ✘ Cornella, Alfons; Flores, Antoni. **La alquimia de la innovación. Diez palabras para innovar.**
Barcelona: Generalitat de Catalunya, Departament de Treball i Indústria, Centre d'Informació i Desenvolupament Empresarial CIDEM, 2006
- ✘ Package & Wrapping Graphics. **Form Boxes, Bottles, Wrapping Paper and Accessories to Display.**
Tokyo : Pie Books, cop. 2004
- ✘ Structural package designs. **Diseños de estructuras para embalajes.**
Amsterdam: A Pepin Press Dessing Book, 2003
- ✘ Kouroudis, Giannis; Shoji, Sayuri; Lancaster, Tom. **Estamos hablando de Packaging. Si hablamos de diseño.**
Barcelona : Index Book, cop. 2005

ESPACIO WEB**Tipografía**

<http://webtypography.net> <http://fontstruct.fontshop.com> <http://www.unostiposduros.com>
<http://es.letrag.com> <http://www.typebase.com> <http://www.glosariografico.com>
<http://www.handmadefont.com> <http://www.bluevertigo.com.ar> <http://www.glossyinc.com>

Imagen y vídeo

<http://www.glossyinc.com> <http://gallery.hd.org> <http://shutterstock.com> <http://ace-clipart.com> <http://openphoto.net> <http://morguefile.com> <http://www.sxc.hu>
<http://www.glossyinc.com>

Curiosidades

<http://www.exactitudes.com> http://eatpes.com/western_spaghetti.html

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× Semana: 1 y 2

Actividad: Identificación del nivel inicial de los alumnos. Test. Presentación asignatura. Aspectos básicos

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× Semana: 3 y 4

Actividad: Indesign: Interfaz; paleta de herramientas. Ejercicios: Configuración del espacio de trabajo. Cuadros

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.7

× Semana: 4

Actividad: Indesign: Paleta de Control. Filetes. Subrayados. Opentype. Ejercicios

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× Semana: 5

Actividad: Indesign: Estilo de carácter versus párrafo. Ejercicios tarjetones

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× Semana: 6

Actividad: Indesign: Anidados. Estilos capitulares. Ejercicios anidados

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× Semana: 7

Actividad: Indesign: trabajo con word. Ejercicio libre. Ejercicio Profesores

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× Semana: 8 y 9

Actividad: Corrección Ejercicio Profesores. Indesign: Tabla de contenidos. Ejercicio: En el trabajo iguales

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× Semana: 10 y 11

Actividad: Indesign: Tabulaciones y páginas maestras. Parrillas. Ejercicio Revistas y

publicaciones. Tabloide, "sábana nórdica" A3 reducido

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 12

Actividad: Taller PDF y taller empaquetar. Ejercicios correspondientes

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 13 y 14

Actividad: Illustrator / Photoshop. Tratamientos de archivos. Exportación.

Empaquetar

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 15

Actividad: Illustrator: Busca-trazos, guías, etc. Transformar. Sobreimpresión. Filtros. Color. Etc. Ejercicios correspondientes

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 16 y 17

Actividad: Illustrator: Color, calco activo, mallas degradado, fusiones; opciones de texto, capas, tipos de máscara

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 18 y 19

Actividad: Examen teórico-práctico. Exposición oral y presentación del proyecto. Revisión exámenes. Recuperaciones. Notas finales

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

ENTREGAS

× **Semana:** 11

Actividad: Presentación de la propuesta del proyecto final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 18 y 19

Actividad: Presentación oral y escrita del proyecto final. Examen práctico y teórico

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

Totes les setmanes:

× **Actividad:** Ejercicios diarios en clase

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permiten plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

× **CE3.14** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia

× **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje

× **CE6.4** Gestionar los alfabetos digitales y las aplicaciones informáticas relacionadas con la tipografía.

Competencia

× **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado en el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción de los mismos.

Resultados del aprendizaje

× **CE9.5** Dominar a nivel de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.

× **CE9.7** Utilizar programas profesionales de maquetación de página y producir plantillas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Informática aplicada al diseño del espacio y el volumen

La herramienta informática se ha convertido en una herramienta técnica esencial para el diseñador, y el mercado le exige un uso ágil y fiable en diferentes programas y sistemas operativos, por lo tanto se plantean los siguientes objetivos formativos:

ESPACIO:

El objetivo en estas sesiones de la asignatura es poder lograr la capacidad de representar y presentar un espacio con medios informáticos. Este simple enunciado comporta el dominio del C.A.D. en 2D y 3D y el 3Dstudio Max en modelado 3D y render.

VOLUMEN:

El objetivo en estas sesiones de la asignatura es poder lograr la capacidad de representar y presentar volúmenes a partir de medios informáticos. Este simple enunciado comporta el dominio del Solid Works y Photoview 360o

Objetivos comunes:

1. La capacidad de lograr el trabajo y las operaciones principales de los programas, AutoCad 2010, 3DStudio Max, SolidWorks 2010 y Photoworks 360o y el uso de "Adobe Photoshop" para la postproducción de imagen.
2. Lograr los conocimientos necesarios para realizar originales a partir del trabajo informático, ya sea en la realización de planos, maquetas tridimensionales, etc.
3. Dominar los recursos gráficos propios de los programas para la representación de planos con intencionalidad comunicativa.
4. Controlar las extensiones de los archivos de los programas trabajados y las relaciones de exportación e importación para el trabajo cruzado entre los mismos y otros programas.
5. Lograr la capacidad de trabajo a escala con la aplicación de las unidades de medida correctas para cada caso concreto.
6. La capacidad de realizar imágenes fotorrealistas de calidad mediante la aplicación de materiales, cámaras, iluminación etc.
7. La motivación por la calidad del trabajo, el orden en la organización de archivos y presentación de trabajos de diseño.

8. Entender la importancia de trabajar con programas informáticos en los proyectos de diseño.

Código

200647

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Informática

Profesorado

[Axel Legares](#)

[Oriol Ventura](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Tener cursada la asignatura de Recursos informáticos para el diseño.

Contenidos de la asignatura

BLOC I: CONTENIDO DE MODELADO Y REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS

1. AUTOCAD 2D

- × 1.1 Dibujo 2D. Autocad
- × 1.2 Presentación en Espacio papel
- × 1.3 Menú de Capas
- × 1.4 Archivo Pgp
- × 1.5 Plot: Ctb, pdf
- × 1.6 Utilidades, Menús
- × 1.7 Referencias Externas y de imagen

2. AUTOCAD 3D

- × 2.1 Trabajo 2D por generación de volumetrías.
- × 2.2 Generación y Edición de volumetrías Básicas

- × 2.3 Generación y Edición de Volumetrías Complejas

3. 3DSTUDIO MAX

× 3.1 Generación

- 3.1.1 Generación y Edición de volumetrías Básicas
- 3.1.2 Generación y Edición de Volumetrías Complejas
- 3.1.3 Topografía

× 3.2. Render: Iluminación

- 3.2.1 Iluminación indirecta
- 3.2.2 Iluminación exterior
- 3.2.3 Iluminación interior

× 3.3 Render: Mapeado

- 3.3.1 Materiales
- 3.3.2 Bibliotecas de materiales
- 3.3.3 Mapas

× 3.4 Bloques

Inserción de modelos: personas, vegetación....etc.

4. POSPRODUCCIÓN

- × 4.1 3DStudio
- × 4.2 Adobe Photoshop

BLOC II: CONTENIDO DE MODELADO Y REPRESENTACIÓN DE VOLÚMENES

Módulo 1. SOLIDWORKS 2010

× 1. Introducción

- 1.1 Repaso de los conceptos principales y necesarios para el trabajo de nivel medio de los programas del módulo.
- 1.2 Presentación de nuevas herramientas e interfaces de los programas. Y Sistemas de organización del trabajo.

× 2. Modelado básico con SolidWorks

- 2.1 El croquis y las relaciones de posición paramétricas
- 2.2 Los planes de trabajo y la intención de diseño
- 2.3 Las operaciones de modelado

× 3. El ensamblaje avanzado

- 3.1 Las relaciones de posición
- 3.2 Las relaciones de posición avanzadas / es decir las relaciones a partir de croquis
- 3.3 El Exploting

× 4. Los recubrimientos avanzados como herramientas de trabajo avanzadas

4.1 Las configuraciones

- × **5. Operaciones compuestas a partir de varios croquis. “recubrimientos y barridos”**
- × **6. Los “Sólidos Multicuerpo”**
- × **7. Realización de planos detalladas y comunicativas a partir de los volúmenes creados.**
- × **8. Vaciados y “nervaturas”**

Módulo 2. PhotoView360o con postproducción.

- × 11.1 Aplicación de materiales
- × 11.2 Aplicación de entornos
- × 11.3 Creación de imágenes fotorrealistas 11.4 Formatos y calidad de las imágenes

Módulo 3. Proyecto informático de volumen / ejercicio transversal

Metodología docente y actividades formativas

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se realizará con una explicación al inicio de cada sesión donde se presentarán los contenidos y las técnicas con las que lograr los objetivos de cada sesión.

Seguidamente se aplicarán los conocimientos en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad vendrá acompañada de las explicaciones pertinentes. Las actividades podrán ser desarrolladas durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o bien requerir trabajo autónomo del alumno fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas).

Habrà un trabajo final de carácter propio e individual que se realizará como actividad supervisada y autónoma, y que se entregará a final de curso.

Las actividades formativas tendrán una duración de 75 horas, y estarán fundamentadas en la aplicación y síntesis de los procedimientos informáticos adquiridos en las clases teóricas y los seminarios.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases Teóricas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

Competencias: CE3 ,CE5, CE6, CT11

- × Tutoriales de programas

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el autoaprendizaje

Competencias: CE3, CE5, CE6, CT5

× Taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados.

Competencias: CE5, CE9, CT5, CT11

× Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos

Competencias: CE3, CE5, CE6, CE9, CT5, CT11

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones.

Evaluación continua. Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante la Carpeta del estudiante donde se recopilarán el conjunto de los ejercicios y trabajos (Portfolio) [70%]; y la asistencia, el seguimiento, el aprovechamiento y la participación activa en los tutoriales de programa y las sesiones de taller [30 %].

Breve descripción de contenidos de la materia.

- × Conceptos clave de la informática aplicada al diseño (usabilidad, interacción, resolución, compatibilidad, ...)
- × Gestión de archivos informáticos en diferentes formatos.
- × Métodos de edición y visualización en pantalla.
- × Características específicas de los programas profesionales de diseño

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases teóricas y tutoriales de programas

Horas: 26h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Taller

Horas: 11h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Realización de ejercicios

Horas: 38h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

Evaluación

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

La evaluación se realizará valorando las actividades presenciales, las actividades autónomas realizadas durante el curso y mediante un examen final de obligada presencia que englobará todos los temas tratados en las clases.

- ✗ Cada actividad tendrá un valor concreto para la nota final.
- ✗ La nota del examen, puede hacer aprobar o suspender la asignatura.
- ✗ Un ejercicio no presentado puede hacer suspender la asignatura entera.
- ✗ La falta de asistencia en un total de 8 clases, sea esta justificada o no, es causa de no evaluación y el resultante de un no presentado. Cada retraso será valorado con 1/3 de falta general. Cada 3 retrasos se sumará una falta.
- ✗ Cada actividad vendrá acompañada de un enunciado y de material didáctico por su correcta resolución. Criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación que se presentan a continuación son de cariz genérico. Cada una de las actividades y ejercicios que se realicen durante el transcurso de la asignatura, irá acompañada de unos objetivos y unos criterios de evaluación concretos.

1. Contenidos

Se valorarán partiendo del logro de los objetivos generales, intermediando:

- ✗ Trabajos, proyectos
- ✗ Exámenes
- ✗ Intervención en la clase

2. Procedimientos

Se valorarán a partir de los objetivos generales de la asignatura con los siguientes parámetros:

- ✗ Procedimiento seguido por el alumno
- ✗ Cómo trabaja y cómo aplica los conocimientos
- ✗ La comprensión y asimilación de los contenidos
- ✗ Presentación física de los trabajos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✗ Entrega Módulo 1 (espacio)

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

- × Entrega Módulo 2 (espacio)
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × Entrega Módulo 3 (espacio)
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × Entrega Final (espacio)
Horas: 12h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × Examen Final (espacio)
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × Entrega Módulo 1 (volumen) Temario 1-3
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5
- × Entrega Módulo 1 (volumen) Temario 4-6
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × Entrega Módulo 1 (volumen) Temario 6-10
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × Entrega Módulo 2. (volumen)
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × Entrega Módulo 3. Ejercicio transversal
Horas: 12h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × Examen Final (volumen)
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

Bibliografía y enlaces web

TUTORIALES NIVEL ELEMENTAL Y BÁSICO

Módulo 1, Módulo 2 (volumen)

- × Modelat 3D: SolidWorks Office Premium **Conceptos Básicos de Solid Works**. CIM Works.
- × Planells 2D: SolidWorks Office Premium **Dibujos de Solid Works**. CIM Works

TUTORIALES NIVEL AVANZADO

Módulo 1, Módulo 2 (volumen)

- × Modelat 3D: SolidWorks Office Premium **Advanced Surfaces Modeling**. CIM Works
- × Modelat 3D: SolidWorks Office Premium **Chapa Metálica**. CIM Works
- × Modelat 3D: SolidWorks Office Premium **Técnicas avanzadas del modelado de piezas**. CIM Works

WEBS D'INTERÈS

- × www.autodesk.com
- × www.students.autodesk.com
- × www.doschdesign.com
- × www.cdtexture.com
- × www.dosch3d.com
- × www.turbosquid.com
- × www.evermotion.com
- × www.got3d.com
- × www.cgarchitect.com
- × www.solidworksgallery.com/index.php?category=photoview-360-images

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana:** 1 (espacio)
Actividad: 1a Clase magistral M1 y Taller
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5
- × **Semana:** 1 (volumen)
Actividad: 1a Clase magistral M1-1
Lugar: EINA
Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 2 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 2 (volumen)

Actividad: 2a Clase magistral M1-2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 3 (espacio)

Actividad: 3a Clase magistral M1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 3 (volumen)

Actividad: 3a Clase magistral M1-2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 4 (espacio)

Actividad: 4a Clase magistral M1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 4 (volumen)

Actividad: 4a Clase magistral M1-3 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 5 (espacio)

Actividad: Seminario entrega nº1. 1a Clase magistral M2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 5 (volumen)

Actividad: Seminario entrega nº1. 4a Clase magistral M1.4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 6 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 6 (volumen)

Actividad: 5a Clase magistral M1.4 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 7 (espacio)

Actividad: 3a Clase magistral M2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 7 (volumen)

Actividad: 6a Clase magistral M1.5 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 8 (espacio)

Actividad: Seminario entrega nº2. 1a Clase magistral M3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 8 (volumen)

Actividad: 6a Clase magistral M1.6 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 9 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M3.1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 9 (volumen)

Actividad: Seminario entrega nº2. 7a Clase magistral M1.7

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 10 (espacio)

Actividad: 1a Clase magistral M3.2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 10 (volumen)

Actividad: 8a Clase magistral M1.8 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 11 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M3.2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 11 (volumen)

Actividad: 9a Clase magistral M1.9 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 12 (espacio)

Actividad: Seminario entrega nº3. 1a Clase magistral M3.3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 12 (volumen)

Actividad: 10a Clase magistral M1.10 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 13 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M3.3 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 13 (volumen)

Actividad: Seminario entrega nº3. 1a Clase magistral M2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 14 (espacio)

Actividad: 3a Clase magistral M3.3 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 14 (volumen)

Actividad: 2a Clase magistral M2 y Entrega 4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 15 (espacio)

Actividad: 1a Clase magistral M3.4 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 15 (volumen)

Actividad: Taller Módulo 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 16 (espacio)

Actividad: 1a Clase magistral M4i Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 16 (volumen)

Actividad: Taller Módulo 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 17 (espacio)

Actividad: Examen y Entrega Final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 17 (volumen)

Actividad: Examen y Entrega Final 5

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 18 (espacio)

Actividad: Comentario de la actividad de evaluación / tutoría final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 18 (volumen)

Actividad: Comentario de la actividad de evaluación / tutoría final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

ENTREGAS

× **Semana:** 5 (espacio)

Actividad: Entrega nº1

Lugar: EINA

Material: Digital y A3

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 5 (volumen)

Actividad: Entrega nº1

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 8 (espacio)

Actividad: Entrega nº2

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 9 (volumen)

Actividad: Entrega nº2

Lugar: EINA

Material: Digital y A3

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 12 (espacio)

Actividad: Entrega nº3

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 13 (volumen)

Actividad: Entrega nº3

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 14 (volumen)

Actividad: Entrega nº4

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 17 (espacio)

Actividad: Examen y Entrega Final

Lugar: EINA

Material: Digital y A3

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 17 (volumen)

Actividad: Examen y Entrega Final nº5

Lugar: EINA

Material: Digital y A3

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultado del aprendizaje

× **CE3.9** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia

× **CE9** Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.

Resultado del aprendizaje

× **CE9.4** Distinguir los diferentes tipos de programas de informática aplicada al diseño y reconocer sus características y funciones.

× **CE9.5** Modelar digitalmente objetos con tres dimensiones, cambiar parámetros y producir planos acotados.

× **CE9.7** Representar espacios con dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultado del aprendizaje

- × **CE5.3** Representar superficies, espacios y modelar objetos haciendo uso de programas informáticos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Interiorismo de Espacios Comerciales

La asignatura de Interiorismo de espacios comerciales, como otras muchas optativas del cuarto curso, se inscribe dentro de la Materia de Procesos del Diseño y es una de las asignaturas requeridas para obtener la Mención de Diseño de Interiores.

Los principales objetivos serien:

- ✘ Diseñar interiores adaptados a las necesidades de los espacios comerciales: adaptación a los diferentes condicionantes según tipos de producto y/o marcas, cadenas y franquicias.
- ✘ Conocer los diferentes programas del sector a través d'análisis de los principios comunes y los disparos particulares de los diferentes tipos d'espacios comerciales.
- ✘ Elaborar de proyectos de interiorismo d'espacios comerciales incidiendo en temas de exposición de los productos, iluminación, aplicaciones gráficas, acústica, criterios de climatización etc.

Código

200692

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Anna Bach](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

(prerequisites oficiales y/o conocimientos necesarios para seguir correctamente la asignatura) No han prerequisites específicos.

Contenidos de la asignatura

A través de un breve repaso histórico del interiorismo de espacios comerciales se pretende dotar al alumno de una primera base teórica de como s'ha enfocado esta especialidad en el diseño de interiores a lo largo de la evolución de los diferentes espacios comerciales en las últimas décadas.

Paralelamente se estudiarán las principales teorías y estrategias de organización de estos espacios, entrando también a analizar algunas teorías sobre imagen corporativa, diseño de marcas y presentación de producto de forma que el estudiante entienda la importancia del trabajo en equipo junto con otros especialistas.

En tercer lugar, se analizarán, bajo los parámetros anteriores, espacios ejemplares desde el punto de vista del diseño de interiores, y se aplicarán los conocimientos obtenidos en un proyecto de diseño propio.

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura consiste de tres líneas principales:

- ✘ Una primera parte teórica que permite al alumno adquirir los conocimientos básicos y disponer de un marco de actuación y de un apropiado contexto histórico y teórico de la especialidad.
- ✘ Una segunda parte basada en el análisis crítico de casos reales en forma de trabajo de grupo para estimular el fluxe de conocimiento.
- ✘ Y una tercera parte de desarrollo de una propuesta a modo de caso práctico para implementar los conocimientos adquiridos en las dos líneas anteriores en un caso de proyecto hipotéticamente real.

Evaluación

Se harán tres entregas con material gráfico y escrito (un trabajo de grupo, un trabajo individual de investigación y un proyecto de diseño de interiores) que se valorarán con nota.

La calificación final es el resultado de estas evaluaciones y de la participación activa a clases teóricas y talleres específicos.

La definición "no presentado" es aplicable a los trabajos que no se entregan según los criterios acordados a primeros de curso (fechas y material de presentación).

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Sudjic, Deyan; *The Language of things*.

Penguin Books, 2009.

- ✘ Maeda, John; *Las leyes de la simplicidad*.
Editorial Gedisa, 2006.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- ✘ **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- ✘ **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- ✘ **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- ✘ **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas

auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectació y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Interiorismo de Espacios de Trabajo

Working Enviroment (WE)

El entorno laboral ha cambiado, fruto de la naturaleza económica, tecnológica, política y social del estado contemporáneo. Es necesario pues, establecerse en este marco para acceder a los valores, las éticas y las formas que lo estructuran y poder operar.

WORKING ENVIROMENT (WE) es un curso de investigación y proyectos de diseño de interiores que opera teniendo en cuenta la actitud que interesa establecer en los WE, a través del trabajo con el espacio, el cuestionamiento de la realidad de los espacios y su puesta en crisis, así como los nuevos marcos de relación y convivencia laboral entre el yo, la colectividad y la naturaleza del trabajo.

WE es por otro lado un esfuerzo en entender y acercar a WE, *we*, nosotros, la persona, como el verdadero punto de atención sobre el discurso de la definición del espacio de trabajo, lejos de modelos teóricos con incidencias tangenciales o argumentaciones poco oportunas.

PD: WE no se acercará a los campos de trabajo o enviroments vinculados a la agricultura, la manufacturación, la minería u otras industrias. Siendo igualmente lugares que bajo el titulo WORKING ENVIROMENTS quedarían subscritos a la naturaleza y a la responsabilidad de definición y revisión.

OBJETIVOS

Los objetivos a conseguir pretenden por un lado acercar la temática y el ejercicio del proyecto sobre WORKING ENVIROMENT a la responsabilidad del diseño de interiores, y por otro lado practicarse en estrategias metodológicas que asienten no solo los conocimientos sino las actitudes propedeúicas para el ejercicio del proyecto en constante investigación.

01_HACER DE LA REALIDAD UN CONOCIMIENTO “Todo conocimiento es representativo. Tomar conocimiento de una realidad consiste en elaborar una representación de ella, de modo que lo realmente aprehendido en el conocimiento no es la cosa en sí misma, sino la representación de la cosa que hemos elaborado”. Pilar Blanco

A través de WE ejercitaremos la mirada y a la representación para poder plantear un marco desde ejercitarnos con el diseño.

02_TRABAJAR DESDE LA INQUIETUD “El creativo es, por principio y ante todo, un inquieto abierto a la vida, un cerebro excitado por la transformación de lo existente”. (“Piensa, es libre”, Planeta, 2009).

Trabajar desde la inquietud es trabajar desde la capacidad de preguntar tanto a tus percepciones como a tus sueños y como decía el publicista Joaquín Lorente, esta capacidad de reinterpretar que surge de la inquietud de la pregunta, hace ser creativo. La actitud es la que forja el espíritu creativo y la capacidad de exploración. Esta es la verdadera capacitación.

03_ACTUAR SOBRE COMPORTAMIENTOS Iniciar el trabajo del proyecto desde los comportamientos, supone trabajar de dentro hacia fuera, del habitante a la definición del marco habitado y habilitado. Tras este recorrido, la necesidad viene por trazar un camino crítico en el otro sentido donde se evalúe el carácter identitario entre los agentes que dan forma al ecosistema.

04_EL PROYECTAR NO SE VA A ACABAR “La inspiración siempre me pilla trabajando”. Pablo Picasso

El proyecto requiere de una constancia propia de un ejercicio que no tiene límites ni espaciales ni temporales y que funciona por acumulación.

“Es un poco extravagante haber trabajado tanto. El trabajo no es un castigo, ¡trabajar es respirar! Respirar es una función extraordinariamente regular: ni demasiado fuerte, ni demasiado suave, pero constantemente. Hay constancia en el adverbio “constantemente”. La constancia es una definición de la vida. La constancia es natural, productiva -noción que implica el tiempo y la duración-. Hace falta ser modesto para ser constante. Constancia implica perseverancia. Es una palanca de producción. Pero es un testimonio de coraje -entendiendo el coraje como una fuerza interior que cualifica la naturaleza de la existencia-”. Le Corbusier

ENTORNOS

Dentro de los WORKING ENVIROMENTS este curso ha elegido establecerse alrededor de tres entornos contemporáneos que afectan a la definición de WE: - PLEASE DO NOT DISTURBE! Entornos de concentración. - ¿ESTO ES VIDA? Entornos dicotómicos. Trabajo y vida, juntos pero no revueltos. - HERE I AM Entornos de autonomía. Desde el modelo “Official office” hasta el modelo “Nomadic worksphere”.

ENUNCIADO

El curso se centra en la investigación y la elaboración de 3 proyectos de diseño de interiores en el entorno de los WORKING ENVIROMENT.

El lugar donde proyectar e investigar será elegido por el alumno siendo condición indispensable que esté siendo usado, experimentado, accionado por el alumno como un WE: universidad, casa, biblioteca, centro cívico, tren, cafetería... - El tema del primer proyecto es re-diseñar el espacio elegido como WE teniendo como programa atender a los entornos de concentración. - El tema del segundo proyecto es re-diseñar el espacio

elegido como WE teniendo como programa atender a los entornos dicotómicos. - El tema del tercer proyecto es re-diseñar el espacio elegido como WE teniendo como programa atender a los entornos de autonomía.

Código

200694

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado[Irma Arribas](#)**Idiomas**

Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para cursar esta asignatura.

Contenidos de la asignatura

A> ACTITUD

WE trabaja entendiendo que la definición de un entorno físico laboral tiene como cliente la "actitud" que hay que conseguir para que el equipo humano que desarrolla el trabajo lo haga en plenas condiciones, tendiendo hacia un estado pro-ductivo en la dirección que el marco laboral establezca.

"Most companies now recognize that their people are their primary asset (their "intellectual capital") and recongnize that the workplace is a tool that can be shaped and managed to purposefully increase performance; enhance creativity, teamwork and learning; and give pleasure in work... While the workplace is not a dominant contributor, it always makes a significant contribution to performance and satisfaction, and enough to justify investments in shaping workplaces to be more supportive". Michael Brill. 2000

A.01 FREEDOM vs CREATIVIDAD "Freedom is the most important fuel for human creativity". Paola Antonelli La creatividad conduce a la generación de ideas nuevas, es impulsora del futuro, símbolo de calidad, pro-evolutiva, crítica y funciona por y para el progreso; algo necesario para establecerse en el marco laboral contemporáneo.

A.02 PRODUCTIVIDAD SIEMPRE El mercado laboral sigue siendo productivista. La

variación está en el tipo, la intención, la jerarquía y los valores que produce. Producir conocimiento, empatía, solidaridad, objetos, responsabilidad, compañerismo, sociedad.

A.03 LA CADENA DE MONTAJE El paso del “material bruto” por el escenario laboral, su proceso, desarrollo, maduración y evaluación ha cambiado. En consecuencia los entornos físicos que lo acoge deben adaptarse.

A.04 MICROSOCIEDADES El componente social de relaciones, ocio, así como otros contextos de convivencia son llamados a los entornos laborales, actuando sobre ellos como estructuradores de microsociedades.

A.05 LA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES El marco competitivo laboral se detiene en su evolución destructiva para dar paso a una evolución más lógica y constructiva donde la transparencia y lo colaborativo ayudan a mantener, no al individuo, sino a la especie en su globalidad. Siempre con la tensión que lo hace evolucionar.

A.06 IDEAS FELICES Se trata de generar espacios desde donde deslizar el “esfuerzo y el sacrificio” hacia el “disfrute y el compromiso” provocando con ello ideas felices dentro del marco laboral.

A.07 ESTADOS SENSUALES Seguramente los ecosistema laborales debiera ubicarse en lugares mas sensuales, apostando por los sentidos como herramientas capaces de abrir el campo de la experimentación y la hiperconsciencia.

B> REVISIÓN

WE trabaja reflexionando desde la realidad, cuestionándola y poniéndola en crisis, encontrando de esta forma un sentido a la acción propositiva del diseño.

B.01 DESDE EL “SPACE” HACIA EL “ENVIROMENT” Del espacio laboral físico controlado, definido, estructurado y organizado hemos pasado al ecosistema laboral complejo, comunitario, definido por los procesos y las relaciones, tejiendo un universo en red.

B.02 EL BAÑO AL FONDO A LA DERECHA Lo previsible define una naturaleza poco evolutiva, asentándose en valores preestablecidos cuya único valor es la presencia histórica de una falta de riesgo justificada por el miedo al cambio, que por otro lado necesitamos para sobrevivir. Lo previsible ha de ser cuestionado.

B.03 GUARDEN SILENCIO El estado de la cuestión ha cambiado, las normas de accionamiento y acercamiento debieran de revisarse.

B.04 LUNCH TIME Los tiempos dedicados a necesidades fisiológicas atienden al individuo. Se necesita revisar las habilitaciones temporales en los WE, por su cualificación espacial, temporal, tecnológica y social.

B.04 ESPACIOS DE PODER En un marco igualitario y solidario de responsabilidad compartida, el poder ha comenzado a cambiar de estrategia en su comportamiento y manifestación. Tanto si es esta la dirección como si es la otra, el espacio es reflejo de ello.

B.05 SPACE INVADERS Existe diferentes formas de entender la conectividad con el exterior del entorno físico laboral. En todo caso, la tendencia solidaria pasa por la no fragmentación de cuerpos, así como la abolición de una sociedad bipolar.

B.06 BUNKER La ultra gestión en los servicios de un “bunker laboral”, puede ser que no fortalezca lo que a primera vista pretende: el cuidado, la atención, la ayuda, en aras de un servilismo ciego que consiga un proteccionismo dañino, desprotegiendo la autonomía, la libertad y la capacidad emancipadora.

B.07 LO EXTRAORDINARIO NACE DE LO ORDINARIO “Hay otros mundos pero están en este”. Paul Eluard “El interés negativo se tornó positivo, no a resultas de un solo suceso, sino más bien porque todo lo demás -el arte, la ciencia, la literatura, los placeres del pensamiento y de las sensaciones- terminaron por parecerme insuficientes. Uno llega a un punto en el que se dice, incluso al pensar en Beethoven, al pensar en Shakespeare: ¿Eso es todo?”. Aldous Huxley

C> LOOKING FORWARD

WE trabaja emprendiendo una aventura en la búsqueda de nuevos lugares para la definición a través del diseño del “enviroment” mas apropiado para la situación contemporánea.

C.01 TERRITORIOS DE EXCEPCIÓN La expedición y el espíritu aventurero tiene en su definición la deriva hacia terrenos desconocidos, por otra parte sólo apreciables por los buenos conquistadores.

C.02 ES UNA CUESTION MENTAL El trabajo es ahora transportable y omnipresente. Es un estado mental. El trabajo está donde uno está.

C.03 ¿VIVES O TRABAJAS? El individuo contemporáneo es un ente complejo que funciona por acumulación y no por yuxtaposición. La fricción entre las capas es la que establece el equilibrio, en cualquier caso, responsabilidad del individuo.

C.04 UNA MESA ES SOLO UNA MESA Reflexiones en el entorno del poder del objeto y a la importancia del espacio que lo acoge, permitiendo la conexión con el individuo.

C.05 SOY UNO DE MIL Frente a la globalización la personalización, frente a un estado compartido una necesidad individual, frente a una marco establecido una manifestación de la identidad. La customización como mecanismo de supervivencia.

C.06 CAMBIO DE DIVISAS Antiguo empleario: “Por 100000 horas de trabajo te doy 1€”
Nuevo empleario: “Por 1 responsabilidad te doy 100000€”

C.07 ERAMOS POCOS Y PARIO LA ABUELA Las situaciones familiares no son ajenas al marco laboral por lo que han de ser consideradas como necesidades de primera mano para la estabilización de los trabajadores: maternidad, infancia, vejez, enfermedad. Es necesario considerarlas dentro del WE.

C.08 2x1 DZ Bank building by Frank O. Gehry en Berlin, es un territorio laboral en donde el banco como base, acoge otros espacios asociados al manejo y disposición de productos

del banco como seguros, dinero y préstamos; asociados al casino, zona residencial, tiendas, alquiler del auditorio y zonas de conferencias. Diseñar el espacio tiene que ver con diseñar la estrategia.

Metodología docente y actividades formativas

METODOLOGIA

El ejercicio se establece en el entorno de tres exploraciones que atienden al MIRAR, PROYECTAR y TESTAR

- ✘ **MIRAR (M)** Se mirará el entorno elegido registrándolo e interrogándolo, con dibujos en planta a escala 1:20, muy precisos, teniendo absolutamente en cuenta en la representación la naturaleza de lo registrado, atendiendo a la vida que aguarda en el espacio y no tanto a los objetos que definen el espacio.
- ✘ **PROYECTAR (P)** Las propuestas de intervención en los escenarios escogidos se representarán en planta a escala 1:20, acompañados de esquemas y diagramas que expliquen el proyecto.
- ✘ **TESTAR (T)** En mayor o menor medida el espacio elegido y proyectado a través de los tres escenarios de estudio, deberá sufrir las transformaciones necesarias para ser testado por los alumnos como "habitantes prosumer". Esta experiencia quedará registrada en formato audiovisual.

Cada alumno deberá pasar por MIRAR (M), PROYECTAR (P) y TESTAR (T) cada uno de los entornos, PLEASE DO NOT DISTURBE! (i), ¿ESTO ES VIDA? (j), HERE I AM (l), generándose una línea de recorrido por alumno que sería:

- ✘ PROYECTO 01 en relación a PLEASE DO NOT DISTURBE! (i) = M!, P!, T!
- ✘ PROYECTO 02 en relación a ¿ESTO ES VIDA? (j) = M?, P?, T?
- ✘ PROYECTO 03 en relación a HERE I AM (l) = Ml, Pl, Tl

Previamente los alumnos cartografiarán el espacio sobre el que trabajarán y los objetos que habitan el lugar en un PRE-PROYECTO 00: - PRE-PROYECTO 00 cartografía espacial y cartografía objetual del espacio elegido = Ce, Co

Evaluación

La evaluación se establece en base a esta descripción:

- ✘ PRE-PROYECTO 00 (25%)
- ✘ PROYECTO 01 (25%)
- ✘ PROYECTO 02 (25%)
- ✘ PROYECTO 03 (25%)
- ✘ *Jury* final (+1 punto)

La asistencia es necesaria para el seguimiento del curso y su correcta evolución, así como el cumplimiento de la estructura del calendario de la asignatura.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Barcelona Institute of Architecture: ***Labor, City, Form: Barcelona: Towards a common Architectural Language***. Ed. BiArch, 2012
- ✘ Antonelli, Paola: ***Workspheres: Design and Contemporary Work Styles***. Published: The MOMA, 2001
- ✘ Hascher, Jeska, Klauck: ***Atlas de edificios de oficinas***. Ed. Gustavo Gili, 2005
- ✘ Myerson, Ross: ***La oficina del siglo XXI***. Ed. Kliczkowski, 2004
- ✘ Myerson, Ross: ***Nuevos diseños de oficinas***. Ed. Kliczkowski, 2006
- ✘ Stewart, Mathew: ***The Other Office: Creative Workplace Design***. Ed. Birkhäuser 2004
- ✘ Duffy, Francis: ***The New Office: With 20 International Case Histories***. Ed. Conran Octopus, 1997
- ✘ Grech C.& Walters D. (Ed.): ***Future Office. Design, Practice and Applied Research***. Ed. Taylor & Francis, 2007
- ✘ Minguet, J.M.: ***Trabajar en casa, Vivir en la oficina***. Ed. Monsa de Ediciones, 2009
- ✘ Smith, Patrick: ***You Have a Job, But How about a Life?***. Business Week, Novembre 16, 1998: 30
- ✘ Rybczynski, Witold: ***Waiting for the Weekend***. New York. Ed. Viking Penguin, 1991
- ✘ Alexander, Christopher: ***Toward a Personal Workplace***. Architectural Record Interiors, September 1987: 131-41
- ✘ Blieden, Molly: ***Superior relation: Women and Men on the people they work for***. New York. Ed. Transparente Image Design Studio, 1994

Programación de la asignatura

INTRODUCCIÓN

- ✘ 11 febrero
WORKING ENVIROMENT (WE) / presentación

PRE-PROYECTO

- ✘ 18 febrero
Ce / cartografía espacial
- ✘ 25 febrero

Ce / cartografia espacial

× 04 marzo

Co / cartografia objetual

× 11 marzo

Co / cartografia objetual

PROYECTO 01

× 18 marzo

“PLEASE DO NOT DISTURBE!” (j) / presentación

× 25 marzo

MIRAR (j)

× 01 abril

PROYECTO (j)

× 08 abril

TESTAR (j)

PROYECTO 02

× 22 abril

“¿ESTO ES VIDA?” (j) / presentación

× 09 mayo

MIRAR (j)

× 06 mayo

PROYECTO (j)

× 13 mayo

TESTAR (j)

PROYECTO 03

× 20 mayo

“HERE I AM (l) / presentación

× 27 mayo

MIRAR (l)

× 03 junio

PROYECTO (l)

× 10 junio

TESTAR (l)

JURY FINAL - 17 junio

Presentación pública de las propuestas

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Competencia

- × **CE 22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Competencia

- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.

Competencia

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.

Competencia

× **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.

Competencia

× **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

Competencia

× **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Interiorismo de Espacios Domésticos

Interiorismo de Espacios Domésticos es una asignatura optativa de cuarto curso, obligatoria para los alumnos que quieren obtener la mención en Diseño de Interiores.

El objetivo formativo principal de la asignatura es familiarizar al estudiante en el método de proyecto de los interiores domésticos. A partir de sesiones teóricas y prácticas el alumno se introduce en los diferentes ámbitos que definen los espacios domésticos y se estudian las soluciones conceptuales, formales y técnicas que los determinan para tal dar respuestas a los problemas de uso. Aun así, se pretende acercar al alumno a las características de la práctica profesional, haciendo que conozca el proceso de trabajo que hay detrás de un proyecto doméstico.

Código

200693

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Silvia Santa Eugènia Geronès](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales para seguir correctamente la asignatura pero sí que es importante haber adquirido los conocimientos proyectuales básicos de diseño de espacios interiores en los cursos anteriores y tener conocimientos informáticos aplicados al diseño de espacios y volúmenes.

Contenidos de la asignatura

Se trabajarán los siguientes bloques temáticos teniendo en cuenta el estudio de un programa de usos, la distribución de los elementos, la elección de materiales y acabados y el uso de las instalaciones en los interiores domésticos:

BLOQUE I

- ✗ Pensar el espacio doméstico: Analizar el programa de usos y de necesidades. Planificar y organizar el espacio. Análisis del contexto donde se inscribe el espacio doméstico.

BLOQUE II

- ✗ Cocinar
- ✗ Comer
- ✗ Lavar
- ✗ Almacenar

BLOQUE III

- ✗ El cuarto de baño

BLOQUE IV

- ✗ Espacios de descanso
- ✗ Espacios de ocio
- ✗ Espacios de trabajo

Metodología docente y actividades formativas

Interiorismo de espacios domésticos es una asignatura básicamente proyectual que va acompañada de sesiones teóricas, donde se pide la participación del alumno, y que apoyan las temáticas que se van tratando. Al inicio de cada bloque temático habrá sesiones introductorias al tema a desarrollar, ya sean de carácter teórico o técnico, para ir integrando los conocimientos al proyecto que se pide y se expondrá el contenido del trabajo de cada bloque temático. Las sesiones teóricas también pueden ir acompañadas de una visita a algún lugar de interés relacionado con el tema que se está tratando.

A lo largo de todo el curso se hará un seguimiento directo de los trabajos que se están desarrollando. Al finalizar cada ejercicio se harán unas sesiones críticas evaluadoras y de debate en clase.

Evaluación

El sistema de evaluación de la asignatura será continuado y el alumno deberá presentar tres trabajos que reflejarán los contenidos de los bloques temáticos.

Los dos primeros trabajos son específicos de los bloques II y III y se entregarán al final de cada bloque.

El tercer trabajo se irá perfilando a lo largo de todo el curso y el estudiante lo entregará cuando éste concluya ya que consiste en el planteamiento de una vivienda de unos 150-200m² que se irá proyectando y enriqueciendo aportando las temáticas que se trabajen en la asignatura.

La entrega de los trabajos puede ir acompañada de una exposición oral del alumno que defenderá y explicará el proyecto ante el resto de estudiantes.

Paralelamente a la ejecución de los trabajos se pide también que el alumno participe en la preparación y la búsqueda de información referente a los bloques temáticos.

En los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta lo siguiente: la participación activa del alumno en las clases, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia. En cuanto a los trabajos, se valorará la adecuación del proyecto al programa de usos, la distribución de los espacios, la proporción de los diferentes elementos, la elección coherente de materiales y acabados, la ambientación general del proyecto y el correcto grafiado y dibujo de los planos.

Proporcionalmente los trabajos que se entregarán representan el 75% de la nota final, el 10% corresponde a la asistencia y el 15% restante a la participación activa del alumno y a las exposiciones orales.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

✘ **Correcciones públicas de los trabajos entregados Horas: 11,25 Resultados de aprendizaje: CE2.1, CE5.1, CE7.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1**

Bibliografía y enlaces web

✘ Aicher, O. ***La cocina para cocinar. El final de una doctrina arquitectónica.***
Barcelona: Gustavo Gili, 2004 [1.ª edición Munich, 1982]

Olt Aicher es uno de los fundadores de la Escuela de Ulm. La empresa Bulthaup le encargó un estudio que exploraba las diversas tendencias en materia de cocinas y éste se convirtió en la base del libro donde pretende desgranar el concepto de cocina moderna. El objetivo principal no es plantear nuevas propuestas sobre el diseño de mobiliario de la cocina, sino que investigar las claves de la organización de estos muebles.

✘ Deulonder, Ll. ***La cocina y otros espacios domésticos. Manual práctico.***
Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

El libro intenta dar respuesta, a partir de la experiencia en el mundo del diseño de cocinas de la autora, a los criterios de diseño, de funcionalidad y organizativos del ámbito de la cocina, del lavadero y del almacenamiento para conseguir optimizar el espacio y a la vez conseguir un ambiente agradable de trabajo.

- ✘ Grimley, C; Love, M. **Color, espacio y estilo. Detalles para diseñadores de interiores.**

Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

Libro que suma la información práctica y a la vez técnica para la ejecución de proyectos de interiorismo. Destacamos especialmente el capítulo “Fundamentos” donde plantea la cuestión de la gestión y planificación del proyecto de interiores.

- ✘ Neufert, P.; Neff, L. **Casa-Vivienda-Jardín. El proyecto y las medidas en la construcción.**

Barcelona: Gustavo Gili, 1999.

Es una herramienta es una herramienta proyectual que a diferencia que a diferencia del anterior libro de los autores *Arte de proyectar en arquitectura* se centra exclusivamente en el ámbito de la vivienda.

- ✘ Sánchez, M.LI. **Críteris bàsics d'Instal·lacions als edificis d'Habitatges.**

Barcelona: COAC-Papers Sert, 2005.

Repaso a todas las instalaciones que afectan al proyecto de edificios de viviendas tanto desde el punto de vista de aplicación de las normativas como los criterios básicos proyectuales.

- ✘ Steegmann, E.; Acebillo, J. **Las medidas en Arquitectura.**

Barcelona: Col·legi Oficial d'Arquitectes de Catalunya, 1983.

Manual que define los ámbitos funcionales y las dimensiones de los ámbitos de actividad, tratando los aspectos métricos del espacio. Los autores parten de las medidas del ser humano, de su gestualidad y de la medida de los aparatos y objetos que lo rodean para definir los criterios dimensionales de éste.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Fecha/s:** Se realiza a lo largo de todo el curso **Proyectar una vivienda (Bloque I)**
Lugar: EINA **Material:** Herramientas necesarias para proyectar en clase **Resultados de aprendizaje:** CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE8.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1
- ✘ **Fecha/s:** Del 23/09 al 28/10 **Proyectar la cocina (Bloque II)** **Lugar:** EINA **Material:** Herramientas necesarias para proyectar en clase **Resultados de aprendizaje:** CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1
- ✘ **Fecha/s:** Del 4/11 al 25/11 **Proyectar el baño (Bloque III)** **Lugar:** EINA **Material:** Herramientas necesarias para proyectar en clase **Resultados de aprendizaje:** CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1

ENTREGAS

- ✘ **Fecha/s:** 28 de octubre **Trabajo 1 Proyectar una cocina** **Lugar:** EINA **Material:**

Planos y perspectivas o maqueta. Memoria de proyecto **Resultados de**

aprendizaje: CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE17.1, CE19.1

× **Fecha/s:** 25 de noviembre **Trabajo 2 Proyectar un baño y un dormitorio Lugar:**

EINA **Material:** Planos y perspectivas. Memoria de proyecto **Resultados de**

aprendizaje: CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE17.1, CE19.1

× **Fecha/s:** 20 de enero **Trabajo 3 Proyectar una vivienda Lugar:** EINA **Material:**

Planos y perspectivas. Memoria de proyecto **Resultados de aprendizaje:** CE1.1,

CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE17.1, CE19.1

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

× **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

× **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

× **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

× **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

× **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

× **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectació y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Introducción a la Fotografía

Asignatura que permite la utilización de la fotografía como herramienta de expresión y creación visual, por lo tanto vinculada con el arte, el diseño y recomendada sobre todo para los alumnos del itinerario de Creación Visual.

Código

200660

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Núria Andreu](#)

Idiomas

Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos

Se requiere tener una cámara fotográfica réflex digital o compacta con programación manual de la exposición. Coste del mescado: 450€

Contenidos de la asignatura

Introducción al lenguaje fotográfico. Práctica y seguimiento del proceso de creación, realización y producción de imágenes con la aplicación de conceptos y la experimentación de las diversas técnicas y recursos del lenguaje fotográfico. Análisis de la relación entre la forma y el contenido de las imágenes. Estudio y comprensión de las diferencias entre la percepción visual y la mirada a través de la cámara fotográfica.

Metodología docente y actividades formativas

- × **15%** clases teóricas relacionadas con los conceptos relacionados con las prácticas. Utilización de ejemplos de trabajos fotográficos significativos en la historia de la fotografía y el arte contemporáneo. Comentarios y discusiones en grupo.
- × **10%** seminarios que incluyen la explicación de la utilización de la cámara como herramienta de representación y expresión visual, técnicas de iluminación, de postproducción y presentación de imágenes.
- × **40%** trabajo autónomo. Realización de los ejercicios prácticos con la aplicación de las diferentes técnicas y conceptos fotográficos.
- × **30%** taller. Seguimiento de trabajos y del diario personal de trabajo.
- × **5%** Visita y comentarios a una exposición fotográfica

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × **Práctica de la cámara Horas: 6 Resultados de aprendizaje:** Conocimiento del lenguaje de la cámara como recurso expresivo
- × **Práctica de iluminación Horas: 6 Resultados de aprendizaje:** Conocimiento de la luz como materia básica de la creación visual

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × **Realización de ejercicios prácticos Horas: 20 Resultados de aprendizaje:** Experimentar los recursos expresivos de la fotografía para la creación de imágenes
- × **Estudio e investigación de la historia de la fotografía Horas: 5 Resultados de aprendizaje:** Relación de la fotografía con el arte, como documento histórico y social
- × **Realización de un álbum de fotos personal Horas: 5 Resultados de aprendizaje:** Motivación para la creación y exploración de la imagen como expresión personal

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × **Realización de un cuaderno de apuntes Horas: 10 Resultados de aprendizaje:** Valoración de los resultados de las imágenes según la definición de los conceptos técnico y teóricos del lenguaje fotográfico
- × **Realización de fotografías personales Horas: 10 Resultados de aprendizaje:** Exploración del lenguaje visual y recursos de la cámara. Motivación para la investigación y la innovación en la utilización de diferentes lenguajes y estilos
- × **Visita a una exposición Horas: 2 Resultados de aprendizaje:** Relacionar las formas con los contenidos de comunicación. Reforzar los criterios de valoración y crítica de las imágenes

Evaluación

La evaluación consta de la realización, seguimiento y presentación de cinco ejercicios prácticos, la elaboración del cuaderno de apuntes y la realización de un trabajo de investigación. Las correcciones de los ejercicios siguen un orden consecutivo siguiendo el proceso de producción. En la primera sesión se discute el tema, documentación y propuesta visual. En la segunda sesión se valora la técnica y realización de las imágenes. En la tercera sesión se discute el diseño, formato y soporte de la presentación. Las correcciones son sesiones públicas de grupo donde se comparan las diversas propuestas de los estudiantes y se valora su intervención. Cada estudiante debe contextualizar sus propuestas en un cuaderno de apuntes que recoge el proceso de aprendizaje seguido por la realización de los ejercicios, la definición de los conceptos técnicos en la relación con los resultados alcanzados en las imágenes y conclusiones de la experiencia práctica. Paralelamente los alumnos realizan un trabajo autónomo y tutorizado en formato de álbum de fotografías, de formato y tema libre. Durante el curso los alumnos preparan un trabajo de investigación de un autor, relacionado con el tema de la programación.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- × **Cuaderno de apuntes Horas: 4 Resultados de aprendizaje:** Definición de los conceptos y aplicación de la técnica en la práctica fotográfica
- × **Presentación de los ejercicios Horas: 12 Resultados de aprendizaje:** Apropriación y aplicación del lenguaje fotográfico en la discusión teórica de las propuestas
- × **Trabajo busca de autor Horas: 2 Resultados de aprendizaje :** Documentación e investigación
- × **Álbum personal Horas 2 Resultados de aprendizaje:** Iniciación al trabajo de creación e identidad visual

Bibliografía y enlaces web

- × Barthes, R., *La Càmara Lúcida*, Barcelona: Paidós, 1989
- × Fontcuberta, J., *La cámara de Pandora*, (Barcelona:GG), 2010
- × Langford, M, Fox, A, Sawdon, R, *Fotografía Básica*, (Barcelona: Omega), 2011
- × Newhall, Beaumont, *Historia de la Fotografía*, Barcelona: Gustavo Gili, 2002
- × Sontag, S., *Sobre la Fotografía*, (Barcelona: De Bolsillo), 2010
- × Sougez, Marie-Loupe, *Historia de la Fotografía*, Madrid: Cátedra, 2011
- × Schotte, H., *Diccionario de la Fotografía*, (Barcelona: Blume), 1982
- × Weston, Chris, *Domina la Exposición Digital*, (Barcelona: Index Box), 2008

Programación de la asignatura

El programa se desarrolla con la realización de una serie de ejercicios para poner en práctica los distintos elementos del lenguaje fotográfico y conceptos. El contenido de las clases teóricas sirve para contextualizar los ejercicios según la técnica y la teoría de la fotografía:

- × Fotografía y Realidad.
- × Cámara: Exposición, Profundidad de Campo y Movimiento.
- × Objetivos: Perspectiva, Encuadre, Composición.
- × Analógico/Digital. Edición y Formatos. Archivo
- × Blanco y Negro/Color.
- × Luz y Abstracción. Luminosidad. Contraste. Saturación.
- × Volumen y Figuración.
- × Espacio. Ficción y Documental.
- × Tiempo. Imagen fija y Secuencia

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Práctica 1 Lugar:** Exterior EINA **Resultados de aprendizaje:** Cámara, exposición, elementos de la cámara
- × **Práctica 2 Lugar:** interior EINA **Resultados de aprendizaje :** Cámara y equipo de iluminación + fotómetro cámara. Constatar valores de exposición, contraste, variación de la percepción, volumen según los diferentes esquemas de iluminación,
- × **Visita exposición museo Lugar:** Galería **Resultados de aprendizaje:** Texto 1500 palabras, más bibliografía. Redacción de un texto crítico para una exposición.

ENTREGAS

- × **Ejercicio 1 Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** 3 fotografías máx. 30x40cm. Conocimiento y familiaridad del medio
- × **Ejercicio 2 Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** 20 fotografías sobre papel fotográfico max.18x24. Perfeccionamiento de la técnica y visualización de los conceptos
- × **Ejercicio 3 Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** Edición digital. Impresión y encuadernación. Estudio del proceso de creación, producción y edición fotográfica
- × **Ejercicio 4 Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** *Fotocollage*. Secuencia fílmica. Introducción a la postproducción digital de las imágenes

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso de la fotografía como medio de comunicación audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje

- × El conocimiento del lenguaje básico de la fotografía como recurso expresivo en el ámbito de la creación y el diseño

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados del aprendizaje

- × Ofrece las pautas por la creación de conceptos y la valoración de los resultados de las imágenes y su uso en los diferentes procesos de comunicación y prácticas artísticas. Dominar el uso de la cámara y el proceso digital de postproducción para representar las ideas y la realidad visual.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Introducción a la Historia del Diseño y del Arte

A través de una aproximación cronológica a los temas y a las obras esenciales, se estudiarán críticamente las principales manifestaciones históricas en el ámbito de la cultura visual, material, artística y arquitectónica. Se contextualizarán las manifestaciones de arte y diseño en los diversos ámbitos (cultural, económico, social y político) de su tiempo. Y se identificarán los elementos característicos del estilo en los principales movimientos del arte y del diseño occidental.

Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de definir un tema (objeto de estudio) en el ámbito de la historia del diseño y del arte, tanto del patrimonio artístico como visual, material o arquitectónico. Así como ser capaz de aplicar una metodología adecuada, formulando interrogantes e hipótesis para orientar la investigación hacia la obtención de unos resultados originales.

El objetivo fundamental es formar profesionales con un conocimiento global de todas las áreas relacionadas con la historia del diseño y del arte, con capacidad para desarrollar de manera idónea sus funciones, para participar en el desarrollo de proyectos: proporcionar conocimientos racionales y críticos de la producción cultural a lo largo de la historia y de sus manifestaciones en diferentes culturas.

Código

200641

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Arte

Profesorado[Anna Pujadas i Matarín](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

Esta asignatura es de continuidad con la asignatura "Introducción a la teoría del diseño y del arte" (200639) y recoge los conceptos básicos que volverán a aparecer y a ser utilizados.

Contenidos de la asignatura

1. El diseño antes del diseño

Primeras manifestaciones gráficas, industriales y espaciales de la historia de la humanidad. De la invención de la escritura hasta la creación del libro. De la herramienta a la máquina. Del espacio ritual al espacio civil.

2. Renacimiento

Alberti. La perspectiva naturalis y la perspectiva artificialis, una concepción del mundo. Leonardo da Vinci inventor. El salero de Benvenuto Cellini, una joya de mesa. Aldo Manuzio, el origen del libro moderno. Claude Garamond, el primer tipógrafo independiente. Los interiores domésticos. Palladio, orden y simetría. Las escenografías de Inigo Jones.

3. Barroco y Rococó

Las manufacturas del lujo. Los cabinetes, las colecciones de objetos suntuarios. La magnificencia del Versailles de Luis XIV. Jardines de los siglos XVII i XVIII. Caslon y Baskerville, una alternativa al fleuron. El Boudoir. Las fiestas galantes. La rocaille. EL arabesco. La prefiguración de la obra de arte total.

4. Neoclasicismo y Romanticismo

Percier y Fontaine, la prefiguración del estudio moderno. La venta por catálogo y el abaratamiento de las copias. El estilo imperio, homenaje a Napoleón. El estilo Restauración. El descubrimiento de la arqueología. Wedgwood y la industrialización del pasado. La popularización del gusto. El estilo victoriano. Ledoux, espacios de sociabilidad y nuevas tipologías. Bodoni y el estilo moderno. La impresión iluminada de William Blake.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✗ Clases Teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.

Competencias: CE10, CE16, CE19, CT15

✗ Seminarios de discusión de textos y obras artísticas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de, textos y obras artísticas, y discusión crítica colectiva

Competencias: CE16, CE19, CT19, CT20

× Lectura de textos

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónoma de lectura comprensiva de textos

Competencias: CE16, CE19, CT3

× Estudio

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes

Competencias: CE10, CT2

× Investigación de la documentación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficos a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos. **Competencias:** CT2, CT3

× Redacción de trabajos

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización

Competencias: CE16, CT2,CT3, CE19, CT20

× Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales

Competencias: CE10, CE16, CE19

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× Clases magistrales

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CE16.7, CE19.4, CE19.5

× Realización de un cronograma en torno a las manifestaciones principales de la historia del diseño y del arte

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE10.4

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Realización de análisis interpretativos de obras clásicas del diseño y del arte
Horas: 31h
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.5
- ✘ Realización de un ejercicio de investigación comparativo de dos obras de diseño de la misma familia pero de épocas diferentes
Horas: 40h
Resultados de aprendizaje: CE19.1, CE19.2, CT2, CT3,CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Debate oral de la comprensión de un texto
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE19.4, CE19.5
- ✘ Realización de diagramas de las lecturas de clase.
Horas: 12h
Resultados de aprendizaje: CE10.2, CE16.5, CE19.5
- ✘ Reanudación del cronograma sobre las manifestaciones principales de la historia del diseño y del arte hecho a principio de curso
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE10.4
- ✘ Realización de dos breves ejercicios, a base de un cuestionario de preguntas referidas a los contenidos principales expuestos en las clases y en los textos que constituyen la base documental del curso
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5
- ✘ Realización de un dossier donde se recogen los análisis interpretativos, los diagramas de lecturas, el cronograma definitivo y la investigación final
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CT2, CE16.6, CE19.2, CE10.3, CE16.6, CE19.1, CT3,CT15, CT19, CE10.4, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUADA

1. Evaluación inicial

Se llevará a cabo a través de un ejercicio muy sencillo de concreción, en forma de cronograma, en torno a las manifestaciones principales de la historia del diseño y del arte. El valor de esta evaluación será de un 10 % de la nota final.

2. Evaluación continuada

Esta se llevará a cabo a través de 3 vías. La primera (1) será el análisis interpretativo

de obras clásicas de la historia del diseño y del arte. La segunda vía de evaluación continuada (2) será en torno a la lectura de textos. La tercera vía de evaluación (3) serán los diagramas de las lecturas obligatorias que los estudiantes tendrán que realizar y de los cuales uno será evaluado. Este tercer ejercicio tiene carácter optativo.

3. Evaluación formativa

Esta se llevará a cabo a través de un ejercicio de investigación que siga las prescripciones académicas (índice, paginación, bibliografía, imágenes correctamente documentadas, etc.). La investigación tendrá por objetivo comparar dos obras de la misma familia pero de dos épocas diferentes. Los estudiantes pueden elegir carteles, libros, vehículos, muebles, arquitecturas, lo que quieran. De cada obra habrá que hacer una ficha técnica, una reseña histórica y después aplicar los criterios de comparación. Realizado individualmente.

4. Evaluación final

Se realizará mediante dos breves ejercicios, a base de un cuestionario de preguntas referidas a los contenidos principales expuestos en las clases y en los textos que constituyen la base documental del curso. Estos ejercicios son individuales.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Realización de dos breves ejercicios, a base de un cuestionario de preguntas referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5

- ✘ Dossier donde se recojan los análisis interpretativos, los diagramas de lecturas, el cronograma definitivo y la investigación final

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CT2, CE16.6, CE10.3, CE16.6, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Campi, Isabel. *La idea y la materia*.
Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- ✘ Campi Isabel. *Iniciació a la història del disseny industrial*.
Barcelona : Edicions 62, 1987.
- ✘ Forty, Adrian. *Objects of desire: designs and society 1750-1980*.
London: Thames and Hudson, 1986.
- ✘ Fusco, Renato de. *Historia del diseño*.
Barcelona: Santa & Cole, 2005.
- ✘ Massey, Anne. *El diseño de interiores en el siglo XX*.

Barcelona: Destino, 1995

- ✘ Meggs, Philip B. ***Historia del diseño gráfico.***
Barcelona: RM, 2009.
- ✘ Torrent, Rosalía i Marín, Joan M.. ***Historia del diseño industrial.***
Madrid: Càtedra, 2007.
- ✘ Walker, John A. ***Design history and the history of design.***
London: Pluto Press, 1989.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ **Semana:** 1 - 2

Actividad: Realización de un cronograma en torno a las manifestaciones principales de la historia del diseño y del arte

Lugar: EINA

Material: Clases, textos, documentación bibliográfica

Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE10.4

✘ **Semana:** 9 - 10

Actividad: Realización de un breve ejercicio, a base de un cuestionario de preguntas referidas a los contenidos principales expuestos en las clases y en los textos que constituyen la base documental del curso

Lugar: EINA

Material: Clases y textos

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5

✘ **Semana:** 17 - 18

Actividad: Reanudación del cronograma sobre las manifestaciones principales de la historia del diseño y del arte hecho a principios de curso

Lugar: EINA

Material: Ejercicio previo

Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE10.4

✘ **Semana:** 19 - 20

Actividad: Realización del dossier donde se recojan los análisis interpretativos, los diagramas de lecturas, el cronograma definitivo y la investigación final

Lugar: EINA

Material: Ejercicios previos

Resultados de aprendizaje: CT2, CE16.6, CE19.2, CE10.3, CE16.6, CE19.1, CT3, CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5

✘ **Semana:** 19 - 20

Actividad: Realización de un breve ejercicio, a base de un cuestionario de preguntas referidas a los contenidos principales expuestos en las clases y en los textos que

constituyen la base documental del curso.

Lugar: EINA

Material: Clases y textos

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Rotativo a lo largo del semestre

× **Actividad:** Debate oral de la comprensión de un texto

Lugar: Autónomo

Material: Textos. Plantilla orientativa

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE19.4, CE19.5

Por quincenas alternas a lo largo del semestre

× **Actividad:** Realización de diagramas de las lecturas de clase

Lugar: Autónomo

Material: Textos.

Resultados de aprendizaje: CE10.2, CE16.5, CE19.5

× **Actividad:** Realización del análisis interpretativo de obras clásicas del diseño y del arte

Lugar: Autónomo

Material: Clases y dosieres complementarios.

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.5

Al llarg de tot el semestre

× **Actividad:** Realización de un ejercicio de investigación comparativo de dos obras de diseño de la misma familia pero de épocas diferentes

Lugar: Autónomo

Material: Documentación de campo y bibliográfica. Clases y textos.

Resultados de aprendizaje: CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5

ENTREGAS

× **Semana:** 19 - 20

Actividad: Entrega del dossier donde se recojan los análisis interpretativos, los diagramas de lecturas, el cronograma definitivo y la investigación final

Lugar: Autónomo

Material: Ejercicios previos

Resultados de aprendizaje: CT2, CE16.6, CE19.2, CE10.3, CE16.6, CE19.1, CT3, CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Por quincenas alternas a lo largo del semestre

× **Actividad:** Entregas de los análisis interpretativos

Lugar: EINA

Material: Clases y dosieres complementarios.

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.3** Esquematizar y elaborar planos conceptuales a partir de la lectura de artículos de historia del arte y del diseño.
- × **CE10.4** Realizar cronogramas relacionando los estilos artísticos, arquitectónicos y del diseño con los contextos históricos en los cuales se desarrollan.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE16.6** Localizar los conceptos clave y las principales líneas argumentales de un ensayo académico.
- × **CE16.7** Identificar las principales corrientes historiográficas y distinguir las metodologías de aproximación histórica en el arte y el diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar el conocimiento de los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados del aprendizaje

- × **CE19.4** Describir las características generales de los principales métodos y tendencias de la historia del arte y del diseño.
- × **CE19.5** Distinguir los diferentes enfoques al definir el objeto de estudio histórico del arte y el diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos. Competencia
- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Introducción a la Teoría del Diseño y del Arte

Partiendo de una introducción al estudio teórico y crítico de las principales manifestaciones artísticas y de diseño, se estudiarán las transformaciones de la cultura en relación a ellas y a su apreciación. Se hará una aproximación a las principales problemáticas y conceptos filosóficos implicados en el arte y el diseño, a través de un acercamiento crítico a los temas y a los textos fundacionales de estas disciplinas.

Al acabar el curso el estudiante estará familiarizado con los diferentes modelos de aproximación, lectura y análisis del diseño y del arte, así como podrá reflexionar sobre las categorías fundamentales de la historia y de la teoría del diseño y del arte.

El objetivo general es que el estudiante conozca la teoría del diseño y del arte en su discurrir histórico y dentro de los diferentes contextos culturales, sociales, económicos, políticos, ideológicos, religiosos, que han condicionado los discursos, la estética, la función, las técnicas y los lenguajes formales de las obras.

Se busca que el estudiante desarrolle su espíritu analítico y crítico y su sensibilidad para apreciar e interpretar las obras de diseño y arte; que se familiarice con su lenguaje, que aprenda a valorarlas y a extraer de las diversas manifestaciones informaciones sobre la cultura que las ha generado.

Código

200639

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Filosofía

Profesorado

[Anna Pujadas i Matarín](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay ningún prerrequisito para matricularse en esta asignatura. Es introductoria y las personas que no hayan cursado nunca estudios de filosofía pueden perfectamente seguirla.

Contenidos de la asignatura

1. En torno al concepto de diseño

La idea de diseño a lo largo de la historia y su clasificación dentro de las jerarquías artísticas, científicas y técnicas.

2. Distinción entre artesanía y diseño

Concepto de proyecto. Seriación, copia, rediseño y apropiacionismo.

3. Industrialización y máquina

Mecanicismo y maquinismo. Funcionalidad y funcionalismo. Fotografía: la imagen mecánica.

4. Racionalismo y objetividad

Silencio, abstracción, blancura. Transparencia. La retórica de la neutralidad. Comfort. Existenz minimum. Die Gute Form. Universalidad. No-estilo. Positivismo. Modularidad. Estandarización.

5. Ornamento y subjetividad

Decoración. Necesario y superfluo. Improvisación, accidente, azar. Irracionalismo. Emoción. Fantasía. Narratividad.

6. La estetización de la vida cotidiana

La reproductibilidad técnica y la desestetización del arte. El aura. Belleza y utilidad: la belleza adherente. Apertura y multifuncionalidad. El uso. Utilitarismo.

7. Los escenarios del objeto

Información, publicidad, comunicación. Diseño y consumismo. Medios de masas. Mitologías. Postmodernismo y mercantilización.

8. La revolución digital

De la técnica a la tecnología. La sociedad inmaterial. Iconoclasmo. Virtualidad. Interacción. Utopía.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases Teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados

Competencias: CE10, CE16, CT15

- × Seminarios de discusión de textos y obras artísticas
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de textos y obras artísticas y discusión crítica colectiva
Competencias: CE16, CT19
- × Lectura de textos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo lectura comprensiva de textos
Competencias: CE16, CT3
- × Estudio
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes
Competencias: CE10, CE16, CT2
- × Recerca de documentació
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficos a partir de palabras clave **Competencias:** CT2, CT3
- × Redacción de trabajos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización
Competencias: CT2, CT3
- × Evaluación
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales
Competencias: CE10, CE16

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases magistrales
Horas: 40h
Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4
- × Realización de un mapa conceptual sobre la idea de diseño y el oficio de diseñar
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE10.1

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Lectura de textos y su comprensión oral en debate en grupo
Horas: 51h
Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Ejercicios-test realizados individualmente sobre los textos leídos y debatidos previamente
Horas: 18h
Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.4
- ✘ Realización de dos ejercicios breves, a base de un cuestionario de preguntas referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso
Horas: 18h
Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4
- ✘ Realización de un mapa conceptual entorno al concepto de diseño y al oficio de diseñar
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE10.1
- ✘ Realización de un dossier donde se recogen los ejercicios-test y el mapa conceptual
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.1, CE16.2, CE16.3, CT2, CT3

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUADA

1. Evaluación inicial

Se llevará a cabo a través de un ejercicio muy sencillo de concreción, en forma de mapa conceptual entorno al concepto de diseño y al oficio de diseñar.

2. Evaluación continuada

Esta se llevará a cabo a través de 2 vías.

La primera (1) será en torno a la lectura de textos y su debate oral en grupo.

La segunda vía de evaluación (2), serán los ejercicios-test realizados individualmente sobre los textos leídos y debatidos previamente.

3. Evaluación final

Se realizará mediante dos breves ejercicios, en base de un cuestionario de preguntas referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Realització de dos breus exercicis, a base d'un qüestio-nari de preguntes referides a les tesis principals exposades en les classes i els textos que constitueixen la base

documental del curs

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

✘ Dossier on es recullin els exercicis-test i el mapa conceptual

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.1, CE16.2, CE16.3, CT2, CT3

Bibliografía y enlaces web

Bierut et al. *Looking Closer 3: Classic Writings on Graphic Design*.

New York: Allworth Press, 1999.

Costa, Joan. *Diseño, Comunicación y Cultura*.

Madrid: Fundesco, 1994.

Dorfles, Gillo. *Símbolo, comunicación y consumo*.

Barcelona: Editorial Lumen, 1975.

Dorfles, Gillo. *El diseño industrial y su estética*.

Barcelona: Editorial Labor, 1973.

Huisman, Denis i Patrix, Georges. *La estética industrial*.

Barcelona: Oikos Tau Ediciones, 1971.

Llovet, Jordi. *Ideología y metodología del diseño*.

Barcelona: Gustavo Gili, 1981.

Lupton, Ellen i Abbot Miller, J. *Design Writing Research: Writing on Graphic Design*.

London: Phaidon Press, 1996.

Margolin, Lluís (ed). *Design Discourse*.

Chicago & London: The University of Chicago Press, 1989.

Wenceslao Rambla, *Estética y diseño*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca,

2007.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ **Semana:** 1 - 3

Actividad: Realización de un mapa conceptual sobre la idea de diseño y el oficio de diseñar

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE10.1

✘ **Semana:** 10 - 12

Actividad: Realización de un breve ejercicio, a base de un cuestionario de preguntas

referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso

Lugar: EINA

Material: Textos

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

× **Semana:** 19 - 20

Actividad: Realización de un breve ejercicio, a base de un cuestionario de preguntas referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso

Lugar: EINA

Material: Textos

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

× **Semana:** 19 - 20

Actividad: Realización del dossier donde se recogen los ejercicios-test y el mapa conceptual

Lugar: EINA

Material: Ejercicios previos

Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.1, CE16.2, CE16.3

Activitats semanals

× **Actividad:** Debate oral de la comprensión de un texto

Lugar: EINA

Material: Textos. Plantilla orientativa

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

Activitats mensuals

× **Actividad:** Ejercicios-test realizados individualmente sobre los textos leídos y debatidos previamente

Lugar: EINA y Visita a la exposición

Material: Documentación de campo. Textos. Plantilla orientativa

Resultados de aprendizaje: CT15, CT19

ENTREGAS

× **Semana:** 4 - 5

Actividad: Mapa conceptual entorno al concepto de diseño y en el oficio de diseñar

Lugar: Autónomo

Material: Clases. Textos. Documentación bibliográfica

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3

× **Semana:** 10 - 20

Actividad: Entrega del dossier donde se recogen los ejercicios-test y el mapa conceptual

Lugar: Autónomo

Material: Ejercicios previos

Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.1, CE16.2, CE16.3, CT2, CT3, CE16.4

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.2** Esquematizar y elaborar planos conceptuales a partir de la lectura de artículos de teoría y crítica del arte y del diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar, entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.2** Distinguir entre el tema y los objetivos de un ensayo académico de teoría y crítica del arte y del diseño.
- × **CE16.3** Localizar los conceptos clave y las principales líneas argumentales de un ensayo académico de teoría y crítica del arte y el diseño.
- × **CE16.4** Confrontar las divergencias entre los diferentes autores en una polémica de teoría y crítica del arte y el diseño.
- × **CE16.5** Contrastar los conceptos y argumentos adquiridos en las lecturas de teoría y crítica del arte y del diseño mediante su aplicación al análisis de nuevos casos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Introducción al proyecto de diseño

La asignatura es una introducción al desarrollo del proyecto de diseño donde se trabajan todas las fases necesarias para llevarlo a cabo:

1. Ideas y conceptos de diseño:

Los lenguajes formales, los usos sociales e individuales y las soluciones técnicas y productivas.

2. Información previa al proyecto:

Pautas de investigación, análisis e interpretación.

3. Fases y procesos del desarrollo del proyecto:

Planificación y gestión del trabajo.

4. Viabilidad del proyecto:

Herramientas de análisis y crítica de las soluciones aportadas y planteamiento de alternativas.

5. Presentación visual y oral del proyecto.

Código

200644

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Proyectos

Profesorado

[Irma Arribas](#)

[Ariadna Fàbregas](#)

[Vivian Fernàndez](#)

Anna Majó

[Raúl Oliva](#)

[Octavi Rofes](#)

[Oriol Ventura](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura. No obstante, es importante haber superado satisfactoriamente las asignaturas del 1er semestre, ya que son la base formal y conceptual para iniciar la asignatura "Introducción a los proyectos de diseño".

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO

- × **1.1 Metodología y procesos del proyecto de diseño: planificación de las fases del proyecto.**
- × **1.2 Observación crítica del entorno y detección de problemas de diseño.**
- × **1.3 Análisis de usos y programación de funciones para la creación de un proyecto de diseño.**

BLOQUE II: RECURSOS PARA LA TOMA DE DECISIONES EN EL PROCESO DE PROYECCIÓN Y SU RESOLUCIÓN**× 2.1 Recursos tecnológicos**

- 2.1.1 Usos, propiedades y características de los materiales
- 2.1.2 Estructuras y sistemas de apoyo
- 2.1.3 Parámetros ergonómicos, antropométricos y perceptivos
- 2.1.4 Artes gráficas

× 2.2 Recursos de representación

- 2.2.1 Jerarquía y composición plástica de la idea
- 2.2.2 Materiales y apoyos
- 2.2.3 Técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes

BLOQUE III: PRESENTACIÓN DE TRABAJOS: FORMATOS Y ESTRATEGIAS

- × **3.1 Identidad del estudio y presentación de situación**
- × **3.2 Detección de problemas y reto de diseño**
- × **3.3 Programa**
- × **3.4 Análisis de la oferta existente**
- × **3.5 Mood Board y presentación de las ideas iniciales**
- × **3.6 Formalización y conclusiones**

Metodología docente y actividades formativas

METODOLOGÍA DOCENTE

La asignatura es impartida por seis profesores, cada uno de los cuales está especializado en un campo del diseño: diseño gráfico, diseño de producto, diseño de interiores,

presentaciones, artes visuales, tecnología, teoría y análisis. La dedicación de los profesores, en función del tipo de actividad formativa, está especificada en la tabla a continuación.

La asignatura cuenta con 19 semanas lectivas y se imparte los lunes de 10,45 a 13,30, martes de 10,45 a 12 ó de 12,15 a 13,30 y jueves de 11 a 12,15 ó de 12,30 a 13,45h. Las sesiones de martes y jueves son con la profesora Pilar Górriz y/o con el profesor Octavi Rofes, con los que se trabajará el Bloque III de los contenidos de la asignatura.

Las sesiones de los lunes son con los 6 profesores.

Durante el transcurso de la asignatura se llevarán a cabo diferentes sesiones de corrección conjunta.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

× Clases teóricas

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.

Competencias: CE1, CE2

× Información y documentación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Competencias: CE19, CT3, CT4

× Taller de tecnología

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

Competencias: CE7, CE20, CT13

× Taller de representación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

Competencias: CE5, CE6

× Elaboración de proyectos

ECTS: 45%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas.

Competencias: CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19

× Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección del

proyecto

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE10, CE20, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19

✘ Evaluación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Competencias: CE2, CE6, CE17, CT2

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados

Horas: 7h 30m (4 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE2.2

✘ Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

Horas: 15h (5 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE8.5, CE7.9

✘ Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

Horas: 15h (5 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE10.5, CE8.5, CE7.9, CE5.2

✘ Corrección de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones

Horas: 15h (4 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE6.3

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

Horas: 15h (5 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE17.2, CE1.8

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE1.8, CE2.2

✘ Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto

Horas: 67h 50m

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE8.5, CE7.9

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. Los profesores harán un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 70 % de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y a la defensa oral de los proyectos. El 30% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 30%, el 10 % corresponde a la asistencia.

La evaluación final de los proyectos se llevará a cabo por el equipo completo de profesores de la asignatura.

La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. La falta de asistencia no justificada de más del 20% de las clases comporta un no presentado. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No presentado".

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Análisis previo /elección del programa

Horas: 20h

Resultados de aprendizaje: CE1.8, CE2.2, CE5.2

- ✘ Anteproyecto

Horas: 65h

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5

- ✘ Proyecto

Horas: 65h

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE9, CE6.3, CE8.5, CE10.5, CE17.2

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- ✘ Dondis, D.A. *La sintaxis de la imagen*.

Barcelona: Gustavo Gili, 1985; ed. org. 1973.

Estudio de la función señalética, estratégica y promocional.

- ✘ Bollnow, O. Friedrich. *Hombre y espacio*.

Capítulo 4 *Aspectos del espacio*, apartat 4 *El espacio ambiental*.

Circunstancias que influyen en las distintas percepciones de un espacio y que transmiten diferentes caracteres, estados de ánimo, sensaciones e interpretaciones.

- ✘ Lynch, Kevin. ***La imagen de la ciudad.***
 Buenos Aires: Infinito, 1966; ed. org. 1960.
 Selección de conceptos para la construcción de espacios significantes: recorridos, extensiones, límites, puntos de articulación y puntos de referencia.
- ✘ Edward T. Hall. ***La dimensión oculta.***
 Mèxic: S. XXI, 2005; ed. org. 1966. Capítols IX i X, *La antropología del espacio: un modelo organizativo* y *Las distancias del hombre.*
 Estudio antropológico sobre la tipología de espacios (fijo, semifijo, informal) y las distancias interpersonales (íntima, personal, social, pública).
- ✘ Frutiger, A. ***Signos, Símbolos, Marcas, Señales.***
 Barcelona: Gustavo Gili, 1994.
 Analiza como comprender la configuración de los signos comunicativos, a partir de constantes formales y posteriormente los analiza bajo parámetros culturales y psicológicos. 1) *Los elementos de un signo* pág. 17-29; 2) *Los signos básicos* pág. 30-34.
- ✘ Luidl, P. ***Tipografía Básica.***
 Valencia: Camp Gràfic, 2004. Manual de trabajo sobre tipografía.
- ✘ Maderuelo, Javier. ***El espacio raptado.***
 Madrid: Mondadori, 1990.
 Capítulo VIII, *Instalaciones.*
 Planteamiento de la idea de instalación escultórica en relación a la arquitectura, como distintas formas de ocupación del espacio a través de la luz, de construcciones modulares, de elementos lineales, etc.
 Apartado 10.4. del capítulo X, *Experiencias perceptivas: la escala de la maqueta.*
 Significaciones que se desprenden de la relación de escala entre el observador y el objeto observado.
- ✘ Martí Font, J.M. ***Introducció a la metodologia del disseny.***
 Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona, 1999.
 Investigación, análisis y síntesis en el diseño
- ✘ Moles, A. i Costa, J. ***La imagen didáctica. Enciclopedia del diseño.***
 Barcelona: CEAC, 1991.
 Capítulo *Los esbozos, primer recurso de la esquematización didáctica*, Luc Janiszewski (pàg 217-227).
 Estudio de la función descriptiva en el diseño de la gráfica expositiva
- ✘ Moles, A. i Costa, J. ***Grafismo funcional. Enciclopedia del diseño.***
 Barcelona: CEAC, 1990.
 Capítulo *Principales criterios que caracterizan los diferentes tipos de imágenes*
 Abraham Moles i Luc Janiszewski.
- ✘ Munari, Bruno. ***¿Como nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual.***
 Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
 Nos habla del trayecto que tiene que seguir un diseñador desde enfrentarse a un problema funcional hasta la proyección y formalización final. Lectura importante para

entender la existencia de métodos de proyección.

Programación de la asignatura

La asignatura es una introducción a la concepción y práctica del proyecto de diseño. A tal fin, se propone que el estudiante desarrolle un proyecto de diseño completo –desde la investigación inicial hasta la presentación final– como simulación de un proyecto real.

Este año se trabajará una intervención de diseño en un espacio público accesible y cercano a la Escuela. La primera fase del proyecto se realizará en grupo y consistirá en hacer un análisis de usos y funciones del espacio, en base a la cual se presentará una propuesta de diseño. La propuesta puede ser enfocada al ámbito de diseño que los estudiantes decidan, siempre determinada por las necesidades demandadas por el objeto de estudio.

La segunda parte del proyecto se realizará individualmente y focalizará el trabajo de diseño en un aspecto más concreto, dentro del ámbito o ámbitos de diseño que el estudiante escoja. El desarrollo del proyecto individual será seguido por todos los profesores de la asignatura y será tratado desde los diferentes puntos de vista de producción que requiere un producto de diseño profesional.

ENTRAGAS

× Semana: 3

Actividad: Documentación 1a presentación pública de las intenciones, criterios e investigación conceptual del proyecto

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5

× Semana: 9

Actividad: Entrega del anteproyecto

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE7.9, C6.3, CE8.5, CE10.5

× Semana: 19

Actividad: Entrega de proyectos

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5, CE17.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE1.8** Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE6** Demostrar, conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE6.3** Discernir entre las diferentes familias tipográficas en función de las necesidades de lectura, de comunicación y de expresión de cada proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE7** Demostrar la comprensión de los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE7.9** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar la comprensión de los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE8.5** Aplicar al proyecto parámetros antropométricos y perceptivos, y criterios ergonómicos adecuados a las características de uso del mismo.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE10.5** Emplear intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
Newsletter	Intranet	Pinterest
	Blog	Vimeo

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Maquetación Editorial

El objetivo de la asignatura es introducir el alumno en el mundo del diseño editorial. Por un lado, se aportarán los conocimientos teóricos necesarios para que tenga una visión clara de las principales ramas que lo forman: libros, revistas y diarios.

Definiremos las particularidades de cada rama, origen, evolución y tendencia actual. Por el otro, a través de la práctica, el alumno aprenderá a desarrollar un proyecto editorial pasando por todas sus fases, desde la fase inicial de conceptualización hasta la realización final del mismo.

Código

200661

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Informatica aplicada

Profesorado

[Laia Clos](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Es necesario haber cursado en segundo curso la Informática aplicada al diseño de texto e imagen y por lo tanto tener conocimientos de Indesign, Photoshop e Illustrator

Contenidos de la asignatura

La asignatura se dividirá en dos bloques. El eje principal será un proyecto que cada

estudiante desarrollará individualmente (BLOQUE II), y que se irá intercalando con sesiones teóricas (BLOQUE I) para que el alumno tenga conocimientos y referencias sobre la materia y pueda desarrollar correctamente su propio proyecto.

BLOQUE I: TEORÍA

Dentro de este bloque se tratarán varios temas, pequeñas monografías explicadas en apoyo pdf que quedarán a disposición del estudiante. Se aportarán referencias bibliográficas, videos, recursos online, etc.

Algunos de los temas que se tratarán en este apartado serán:

- × Repaso antecedentes históricos
- × Definición y contextualización: el libro
- × Definición y contextualización: la revista
- × Definición y contextualización: el diario
- × Case studies
- × Tipografía y layout
- × Sistemas de producción
- × Últimas tendencias panorama actual (nacional/internacional)

El Bloque I ocupará un 30% de las horas de clase de la asignatura.

BLOQUE II: PROYECTO

Desarrollo de un único proyecto editorial —una revista— en diferentes fases:

1. Análisis y crítica

Estudio de los modelos existentes en el mercado teniendo en cuenta parámetros conceptuales, formales, funcionales y comerciales: contenidos, estructura, jerarquía, ritmo, legibilidad, producción, usos, público, viabilidad comercial.

2. Conceptualización

Elección del tema sobre el que girará la revista. Estudio de referentes en el mercado del mismo tema. Presentación objetivos y viabilidad del proyecto. Propuesta, jerarquización y distribución de los contenidos.

3. Realización

Definición de la estructura y layout de la publicación, diseño de la maqueta, tipografías escogidas, estilos, etc.

4. Edición gráfica

Análisis y discriminación del material gráfico. Tratamiento de fotografías, ilustraciones e infografías.

5. Maquetación

6. Producción

Realización de una maqueta de la revista entera a tamaño real y en color. Impresa,

cortada y encuadernada.

El Bloque II ocupará un 70% de las horas de clase de la asignatura.

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Los Bloques I y II descritos en el apartado 6 de esta guía se irán intercalando a lo largo del semestre.
- ✘ Los contenidos teóricos se explicarán en cápsulas monográficas de 20'-30' aproximadamente.
- ✘ La actividad práctica —desarrollo del proyecto— se realizará desde el aula de informática de MAC.
- ✘ A lo largo del semestre, habrá sesiones de control de proyecto para poder hacer un seguimiento continuo de la evolución del estudiante. Habrá sesiones individuales y colectivas.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Contenidos teóricos

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Sesiones de control (individuales y públicas)

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Proyecto

Horas: 105h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

Evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

La evaluación es la suma de A, B, C y D:

a. Asistencia a clase. (Más de un 20% de faltas de asistencia supone no poder ser evaluado por el profesor, y por lo tanto no superar la asignatura. La lista sólo se pasará una vez a comienzos de la clase, el alumno que llega tarde tiene que comunicarlo al profesor al final de clase, puesto que si no, se considerará falta.)

b. Actitud, interés, predisposición y asistencia a clase = **10% de la nota**

c. Sesiones de control Cada sesión de control se pondrá una nota del 0 al 10 (habrá 4 sesiones en total) = **40% de la nota**

d. Entrega final Entrega final del proyecto = **50% de la nota**

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

× Sesiones de control

Hores: 15h

Resultats d'aprenentatge: CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.7

Bibliografía y enlaces web

OFFLINE

× BRINGHURST, Robert. *The elements of typographic style*.

Hartley & Marks Publishers. Canadá 2002

× JARDÍ, Enric. *Veintidós consejos sobre tipografía* (que algunos diseñadores jamás revelarán) y *Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras* (que algunos tipógrafos nunca te dirán).

Editorial Actar. Barcelona 2007

× KING, Stacey. *Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño*.

Gustavo Gili. Barcelona 2001.

× KLANTEN, R. i EHMANN, S. *Turning Pages - Editorial Design for Print Media*.

Editorial Gestalten, 2011

× KLANTEN, R, EHMANN, S. i SCHULZE, F. *Visual Storytelling. Inspiring a New Visual Language*.

Editorial Gestalten, 2011

× MESEGUER, LAURA *TypoMag - Tipografía en las revistas*.

Index Book, 2010

× MIDDENDORP, Jan i TwoPoints. *Net Type Navigator*.

Editorial Gestalten, 2011

× MOSER, Horst. *The art director's handbook of professional magazine design*.

Thames & Hudson. UK, 2003

× MÜLLER BROCKMANN, Josef. *Sistemas de retículas*.

Gustavo Gili. Barcelona 1982

× ZAPPATERRA, Yolanda. *Diseño editorial. Periódicos y revistas*.

Gustavo Gili. Barcelona 2008

ONLINE

Foros y diarios tipográficos

- × <http://www.fontfeed.com/>
- × <http://www.ilovetypography.com/>
- × <http://www.typesites.com/>
- × <http://www.typographica.org/>
- × <http://www.typophile.com/>
- × <http://www.re-type.com/notaweblog/>

Documentación

- × <http://www.designthinks.blogspot.com/>
- × <http://www.typeculture.com/>
- × <http://www.typebase.com/>
- × <http://www.designobserver.com/>

Fundaciones

- × <http://www.fontshop.com/>
- × <http://www.houseind.com/>
- × <http://www.typography.com/>
- × <http://www.lettererror.com/>
- × <http://www.ourtype.com/>
- × <http://www.fontbureau.com/>
- × <http://www.typotheque.com/>
- × <http://www.lineto.com/>
- × <http://www.re-type.com>
- × <http://www.typerepublic.com/>
- × <http://www.dstype.com>
- × <http://www.daltonmaag.com>

Libros

- × <http://www.ypsilonediteur.com>
- × <http://www.hyphenpress.co.uk/>
- × <http://www.campgrafic.com/>

Blogs sobre diseño gráfico

- × En la izquierda de este [blog](#) se encuentran más de 40 referencias de blogs de diseño gráfico, los más importantes están referenciados

Blogs sobre diseño en general

- × <http://www.design-milk.com>
- × <http://www.formfiftyfive.com>
- × <http://www.mocoloco.com>

Blogs sobre tendencias

- × <http://www.thecoolhunter.net>
- × <http://www.yatzer.com>
- × <http://www.good2b.com>
- × <http://www.mybufferguest.com>
- × <http://www.notcot.org>

Blogs sobre revistas y diseño editorial

- × <http://www.magspreads.com>
- × <http://www.designingmagazines.com>
- × <http://www.spd.org>
- × <http://www.dezeen.com>

Venta/distribuidor de revistas

- × <http://www.bruil.info>

Recursos fotografía

- × <http://www.flickr.com>
- × <http://www.milim.com>
- × <http://www.gettyimages.es>
- × <http://www.corbisimages.com>
- × [buscador](#) que troba imatges directament lliures de drets, que es poden utilitzar amb finalitats comercials.

Programación de la asignatura

Habrà un únic projecte individual a realitzar durant tot el semestre.

Enunciado

Conceptualización, diseño, maquetación y realización de una revista cultural. Dentro del campo de la cultura se puede enfocar en el área que se quiera. Cada alumno decidirá cuál es el público objetivo de la revista, contenidos, concepto, nombre, formato, etc...

Número de páginas maquetadas: mínimo 25

El profesor irá pautando el ritmo de entregas.

Desarrollo del proyecto

El esquema principal de desarrollo será:

- × × Elección del tema de la revista, razón de ser, concepto, objetivos, contenidos, nombre, formato, materiales, etc...
- Entrega: memoria explicativa máximo una página A4

- × × Definición de la personalidad de la revista (mood board) - dirección de arte
Entrega: mood board (A2 abierto-A3 cerrado-cartón pluma partido por el medio sin acabar de cortar)
- × × Alzada. Número de páginas, reparto de los contenidos y la publicidad.
Entrega: Alzada imprimida en DIN A3 y documento pdf.
El nombre del documento tiene que ser: Apellido_Nombre_Alzada.pdf
Se abrirá una carpeta en el moodle para poder hacer las entregas digitales.
- × × Diseño de la maqueta base/retícula
- × × Diseño de los elementos de la maqueta
- × × Definición de los estilos de tipografía
- × × Preparar las pautas de maquetación
- × × Imagen (fotografía/ilustración)
- × × Recopilación de todo el material (textos e imágenes)
- × × Maquetación Entrega: del punto 5 al 11, se entregará el Indesign de trabajo.
El nombre del documento tiene que ser: Apellido_Nombre_Maqueta.indd + pdf correspondiente
Se abrirá una carpeta en el moodle para poder hacer las entregas digitales.
- × × Producción
Entrega de la revista impresa y encuadernada.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× Semana: 1 - 7

Actividad: Planteamiento del proyecto. Sesiones teóricas de 20-30 minutos sobre el diseño editorial de revistas.

Lugar: EINA

Material: Pdf explicativos + internet

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE.6.4, CE9.5, CE9.7

× Semana: 8 - 11

Actividad: Control de proyectos + explicación recursos de Indesign

Lugar: EINA

Material: Pdf explicativos + internet

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE.6.4, CE9.5, CE9.7

× Semana: 12 - 15

Actividad: Control de proyectos + explicación recursos de Indesign

Lugar: EINA

Material: Pdf explicativos + internet

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE.6.4, CE9.5, CE9.7

× Semana: 16 - 19

Actividad: Control de proyectos
Lugar: EINA
Material: Pdf explicativos + internet
Resultados de aprendizaje: -

LLIURAMENTS

× **Semana:** 3 - 7

Actividad: Control 1, Entrega del punto 1 al 3 del desarrollo del proyecto
Lugar: EINA
Material: Entrega de material impreso y material digital a entregar en la intranet.
Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE.6.4, CE9.5, CE9.7

× **Semana:** 8 - 11

Actividad: Control 2, Entrega del punto 5 al 11 del desarrollo del proyecto. (fase intermedia)
Lugar: EINA
Material: Entrega de material impreso y material digital a entregar en la intranet.
Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE.6.4, CE9.5, CE9.7

× **Semana:** 12 - 15

Actividad: Control 3, Entrega de les cubiertas + logo + naming revista
Lugar: EINA
Material: Entrega de material impreso y material digital a entregar en la intranet.
Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE.6.4, CE9.5, CE9.7

× **Semana:** 16 - 20

Actividad: Control 4 + entrega final, Entrega del punto 5 al 11 del desarrollo del proyecto. (fase final) + entrega del punto 12 (revista acabada y encuadernada).
Lugar: EINA
Material: Entrega de material impreso y material digital a entregar en la intranet.
Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE.6.4, CE9.5, CE9.7

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.14** Aplicar los recursos del diseño asistido por ordenador a las diferentes fases de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE5.3** Representar superficies y espacios y modelar objetos haciendo uso de programas informáticos.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje

- × **CE6.4** Gestionar los alfabetos digitales y las aplicaciones informáticas relacionadas con la tipografía.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje

- × **CE9.5** Dominar a nivel de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.
- × **CE9.6** Modelar digitalmente objetos en tres dimensiones y cambiar parámetros y producir planos acotados.
- × **CE9.7** Utilizar programas profesionales de maquetación de página y producir plantillas.
- × **CE9.8** Representar espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.
- × **CE9.9** Editar productos audiovisuales con imágenes animadas y sonido sincronizado.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Maquetas y Prototipos

La asignatura está dividida en dos ámbitos del conocimiento que se complementan. Por un lado, se introduce al alumno en los conocimientos básicos de materiales y tecnologías y, por el otro, se desarrollan conocimientos, técnicas y habilidades que tienen que ver con la producción de maquetas y prototipos dentro del contexto del diseño.

Tener conocimientos básicos de materiales y tecnologías es imprescindible a la vez de desarrollar un proyecto de diseño con coherencia. Son los materiales y sus características, así como la industria y sus posibilidades de manipulación y producción las que nos dan el abanico de aquello que es posible dentro del mundo del diseño.

Los conocimientos y habilidades relacionados con la producción de maquetas y prototipos son una herramienta necesaria, complementaria al dibujo, a la vez de desarrollar, representar y presentar un proyecto de diseño. Trabajaremos dos tipos de maquetas, las que nos ayudan a desarrollar el proyecto y las que nos ayudan a presentarlo. Pero las dos son, principalmente, maneras de representar el proyecto desde diferentes aspectos e intenciones.

Las maquetas de trabajo las hacemos con materiales efímeros y son de rápida ejecución. Esto nos permite utilizarlas como herramienta de trabajo dentro del proceso de diseño de un proyecto. Con este tipo de maquetas podemos expresar conceptos, trabajar con los espacios y las proporciones, las formas y la ergonomía de una manera muy rápida y con muchas posibilidades de probar y cambiar hasta conseguir el que requiere el proyecto.

Con las maquetas de presentación representamos de forma descriptiva un proyecto que se da por acabado. Se acostumbra a utilizar como una herramienta de presentación y comunicación de los proyectos, complementaria a los croquis, renders y planos.

También los prototipos se utilizan en ambos sentidos, como ayuda para resolver problemas del proceso de diseño como para las presentaciones del proyecto.

Código

200652

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Tecnología

Profesorado[Ariadna Fàbregas](#)[Axel Legares](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

Esta asignatura no tiene ningún requisito previo pero es importante haber superado la asignatura Color y Volumen de 1o.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE 1**MAQUETAS Y PROTOTIPOS DE PRODUCTO**

- × **1.** Introducción.
 - 1.1** Tipo de maquetas: Pre-maquetas, maquetas y prototipos.
 - 1.2** Función de cada tipo de maqueta dentro del proceso de desarrollo de un producto industrial.
 - 1.3** Herramientas y materiales que se utilizan para la fabricación de maquetas
- × **2.** Espuma de Poliuretano.
 - 2.1** Ejercicio 1. Ejercicio básico con geometría pautada. Aprender a trabajar el material.
 - 2.2** Ejercicio 2. Modelo a E 1:1 de un pequeño electrodoméstico. **Propiedades multidimensionales del material.** El modelo a escala real como herramienta para comprobar las soluciones ergonómicas y formales del proyecto.
- × **3.** Moldes de silicona / Modelos con resina de poliuretano.
 - Ejercicio 2.B.** Reproducción de piezas en resina de poliuretano mediante moldes de silicona.
- × **4.** Maquetas de trabajo a E 1:1
 - 4.1** Ejercicio 3. Construcción de un electrodoméstico con papel, cartulina y porex.
 - 4.2** Ejercicio 4. Construcción de un taburete/silla con cartón y materiales efímeros.
- × **5.** Tecnología.
 - 5.1** Materiales utilizados en los productos de fabricación industrial.
 - 5.2** Estado de los materiales procesados industrialmente.
 - 5.3** Manipulación de los materiales para fabricar productos industriales.

BLOQUE 2

MAQUETAS DE INTERIORES

- × 1. Introducción:
 - 1.1 Conceptos: Tipologías de maquetas, Anteproyecto, Proyecto y Ejecución.
 - 1.2 Estudios previos: Documentación, materiales y expresividad.
 - 1.3 Escala y concepto.
- × 2. El taller: presentación, descripción y práctica de los elementos del taller.
 - 2.1 Herramientas.
 - 2.2 Adhesivos - uniones.
 - 2.3 Máquinas: corte, fresado, plegado, CNC mass customization, impresión 3D.
 - 2.4 Materiales con tecnología CNC: fresadora, láser, rapyd prototyping
- × 3. Elementos unitarios y tipologías de maquetas.
 - 3.1 Vectores o aristas.
 - 3.2 Planos y superficies.
 - 3.3 Sólidos.
- × 4. Materiales.
 - 4.1 Materiales conformados: madera, cartromat, poliuretano, vidrio, fibra de vidrio, metacrilato, poliestireno, metal.
 - 4.2 Materiales modelables: barro, pasta de modelar, plastilinas profesionales, tizas, masillas, resina
 - 4.3 Estudio de nuevos materiales: con el objetivo de estudiar nuevos materiales, se realizarán y presentarán fichas siguiendo criterios de análisis comunes.
- × 5. Elementos complementarios
 - 5.1 Iluminación artificial en maquetas: interior y exterior.
 - 5.2 Incorporación del color impropio.
 - 5.3 Fotografía.
 - 5.4 Estudio de elementos específicos: terreno, paisaje, jardín, pedestal, leyendas, carátulas, vegetación.

BLOQUE 3

VISITAS A EXPOSICIONES VINCULADAS A La ASIGNATURA

- × *Laboratorio de Fabricación._Nuevos escenarios para el diseño y la producción tridimensional* **DHUB**
16.06.2010 - 29.05.2011
- × *Laboratorio de Fabricación_Hoja Print 3D Imprimiendo Objetos* **DHUB**
16.06.2010 - 29.05.2011
- × *Laboratorio de Fabricación_DHUB-FAB Taller de Fabricación Digital* **DHUB**
16.06.2010 - 29.05.2011
- × *Laboratorio de Fabricación_Prototipos de Trabajo. Diseña, fabrica, Prueba* **DHUB**

07.12.2010-27.02.2011

Metodología docente y actividades formativas

- Las clases son eminentemente de carácter práctico, en las cuales se aprenderán las técnicas básicas para reproducir y representar objetos y espacios dentro del contexto del proceso de diseño.
- En las clases de carácter teórico se darán los fundamentos para la elaboración, por parte de los alumnos, de un dossier donde se recojan los conceptos básicos de tecnología de los materiales.
- Los contenidos de tecnología serán trabajados por los estudiantes, como trabajo de investigación de documentación y análisis. Al final de curso, los estudiantes entregarán un dossier con todo el contenido sobre tecnología que se ha dado durante el curso y que ellos mismos han elaborado.
- Los alumnos elaborarán a lo largo del curso un portfolio personal donde hace falta que aparezcan documentadas gráficamente todas las maquetas y los procesos técnicos utilizados para su realización. El portfolio será consultado por los profesores durante el curso para hacer el seguimiento del trabajo de los estudiantes y se tendrá que entregar a final de curso para su evaluación.
- Tanto los trabajos prácticos como la investigación de tecnología, serán presentados en clase para los estudiantes con la intención de compartir la información con los compañeros y generar sesiones críticas de análisis y de debate.
- Se realizarán pruebas escritas a lo largo del curso, con objeto de justificar la adquisición de conocimientos y competencias. Las pruebas serán de contenidos de tecnología, de validación de criterios empleados en los trabajos prácticos, de argumentación de decisiones, de análisis de casos, de crítica y autocrítica de ejercicios, etc.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases Teóricas

ECTS: 20%**Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Clases magistrales y resolución de problemas en grupos combinados.**Competencias:** CE3, CE8.

✘ Prácticas experimentales

ECTS: 15%**Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Ejercicios en el aula y demostraciones experimentales.**Competencias:** CE3, CE3.1. CE8, CE8.4.

✘ Búsqueda de documentación

ECTS: 20%**Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Trabajo autónomo: consulta de fuentes

especializadas sobre materiales y procesos de construcción y transformación.

Competencias: CE3, CE8.

✘ Realización de informes

ECTS: 30%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de informes sobre las características tecnológicas de proyectos de diseño.

Competencias: CE3, CE3.1. CE8, CE8.4.

✘ Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección del trabajo autónomo.

Competencias: CE3, CE8.

✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Prueba escrita de síntesis y aplicación de los conceptos y procedimientos adquiridos en las clases teóricas y las prácticas experimentales. **Competencias:** CE3, CE3.1. CE8, CE8.4.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases magistrales

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE3.1.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Planteamiento y resolución de ejercicios pautados.

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE8.

✘ Seguimiento y correcciones parciales de los ejercicios autónomos.

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1., CE8, CE8.4.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Desarrollo de ejercicios fuera del aula.

Horas: 55h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1., CE8, CE8.4.

✘ Resolución de ejercicios de análisis.

Horas: 20h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1., CE8, CE8.4.

Evaluación

VALORACIÓN DE LA NOTA FINAL

60% de la nota. Entrega de los ejercicios teóricos y prácticos de la asignatura

- ✗ realización de maquetas
- ✗ ejercicios e informes resultados de las prácticas experimentales
- ✗ elaboración de un portafolio o dossier de trabajo que recoja la actividad formativa individual o en grupo

40% de la nota. Exámenes que acrediten la adquisición de conocimientos y competencias por parte de los estudiantes

- ✗ contenidos de tecnología
- ✗ pruebas de validación del trabajo realizado
- ✗ redacción de análisis crítico de los ejercicios - evaluación de casos por parte del alumno
- ✗ justificación de usos formales y de materiales

Criterios de evaluación.

La evaluación es continua, por lo cual la asistencia a clase y la entrega puntual de los trabajos son obligatorios.

En caso de ausencia o no presentación de trabajos se tendrán que entregar los trabajos pendientes el último día de clase, con una penalización en la nota final que no permita obtener más de un 6.

En el caso de no haber aprobado la asignatura, y para optar a una segunda evaluación, se tendrán que presentar trabajos que establezcan los profesores y el portafolio la semana siguiente a la finalización del curso.

La no presentación total de los trabajos y la ausencia injustificada de más de un 20% de las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE MAQUETAS DE INTERIORES

- ✗ Entrega Maqueta 1
Horas: 6h
Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1.
- ✗ Entrega Maqueta 2
Horas: 8h
Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1.
- ✗ Entrega Dossier Exposición
Horas: 2h
Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4.
- ✗ Entrega y Presentación Fichas

Horas: 8h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4.

- × Entrega Portafolio

Horas: 6h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4.

- × Exámenes y pruebas escritas

Horas: 7,5h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DE MAQUETAS DE PRODUCTO

- × Entrega Ej.1 *Ejercicio básico con geometría pautada.*

Horas: 5h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1.

- × Entrega Ej.2.A *Modelo a E 1:1 de un pequeño electrodoméstico* / 2.B *Reproducción de piezas en resina de poliuretano mediante moldes de silicona.*

Horas: 10h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4.

- × Entrega Ej.3 *Construcción de un electrodoméstico con papel, cartulina y porex.*

Horas: 12h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4.

- × Entrega Ej.4 *Construcción de un taburete/silla con cartón y materiales efímeros.*

Horas: 18h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4.

- × Entrega Ficha 1 tecnología

Horas: 3h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1.

- × Entrega Ficha 2 tecnología

Horas: 3h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1.

- × Entrega Ficha 3 tecnología

Horas: 3h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1.

- × Entrega Portafolio ejercicios maquetas y prototipos

Horas: 6h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4.

- × Entrega Dossier temario tecnología

Horas: 3h

Resultados del aprendizaje: CE3, CE 3.1.

Bibliografía y enlaces web

LECTURES DE REFERENCIA

- ✘ Knoll, Wolfgang.; Hechinger, Martin. ***Maquetas de Arquitectura Técnicas y construcción.***
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2009.
- ✘ Navarro Lizandra, José Luis. ***Maquetas, Modelos y Moldes: Materiales y Técnicas para dar forma a las ideas.***
València: Universitat Jaume I, 2000.
- ✘ Thompson, Rob. ***Facturing processes for design professionals.***
Londres: Thames & Hudson, 2007.
- ✘ Santonja Gimeno, Alberto. ***El prototipo como proceso del diseño industrial I. Procesos para la obtención de prototipos.***
València: Universidad Politécnica de Valencia, 2006.
- ✘ Santonja Gimeno, Alberto. ***El prototipo como proceso del diseño industrial II. Moldes y reproducción de prototipos.***
València: Universidad Politécnica de Valencia, 2007.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Semana:** 1 (Espacio)
Actividad: Clase Magistral Bloque1 y Seminario Modelo de fichas.
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1
- ✘ **Semana:** 1 (Producto)
Actividad: Clase Magistral
Tema 1
Introducción cursos.
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1
- ✘ **Semana:** 2 (Espacio)
Actividad: Clase Magistral Bloque 2
Introducción cursos.
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1
- ✘ **Semana:** 2 (Producto)
Actividad: Clase Magistral

Tema 5. Introducción a Tecnología

Tema 2.1 Introducción, Ej.1

Lugar: EINA

Material: Espuma poliuretano, cutters, limas, escofina, papel de vidrio.

Escuadra metálica, pie de rey.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 3 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 3 y Bloque 4.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 3 (Producto)

Actividad: Clase Práctica

Tema 2.1, Ej.1

Tema 2.2 Introd. Ej. 2

Lugar: EINA

Material: Espuma poliuretano, cutters, limas, escofina, papel de vidrio.

Escuadra metálica, pie de rey.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 4 (Espacio)

Actividad:Exposición: Investigación

Bloque3

Exposición: propuesta Fichas.

Lugar: EINA

Material: Fichas.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 4 (Producto)

Actividad: Clase Práctica

Tema 2.2, Ej. 2

Lugar: EINA

Material: Espuma poliuretano, cutters, limas, escofina, papel de vidrio.

Escuadra metálica, pie de rey.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 5 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 4. Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 5 (Producto)

Actividad: Clase Práctica

Tema 2.2, Ej. 2

Tema 3 Introd. Ej 3

Lugar: EINA

Material: Masilla o Sementol, brocha.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 6 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 4. Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 6 (Producto)

Actividad: Clase Práctica

Tema 2.2, Ej. 2

Tema 3, Ej. 3.

Lugar: EINA

Material: Silicona, Cartón pluma.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 7 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 4. Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 7 (Producto)

Actividad: Clase magistral

Tema 5. Tecnología

Clase Práctica

Tema 3, Ej. 3.

Lugar: EINA

Material: Resina de poliuretano, papel de agua.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 8 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 4. Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 8 (Producto)

Actividad: Tema 3, Ej. 3.

Lugar: EINA

Material: Papel de agua, Spray color.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 9 (Espacio)

Actividad: Exposición Bloque 4.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 9 (Producto)

Actividad: Clase práctica

Tema 4.1 Introducción.

Lugar: EINA

Material: Papel en rollo, lápiz, escuadra y cartabón, compás.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 10 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 5.

Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 10 (Producto)

Actividad: Clase práctica

Tema 4.1 Introducción.

Lugar: EINA

Material: Cartulinas, cartones, porex, cutters, tijeras, Celo, cinta pintor, etc.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 11 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 6.

Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 11 (Producto)

Actividad: Clase práctica Tema 4.1.

Lugar: EINA

Material: Cartulinas, cartones, porex, cutters, tijeras, Celo, cinta pintor, etc.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 12 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 7, Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 12 (Producto)

Actividad: Tema 4.2 Introd. Ej.4.

Lugar: EINA

Material: Cartulinas, cartones, porex, cutters, tijeras, Celo, cinta pintor, etc.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 13 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 7, Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 13 (Producto)

Actividad: Tema 4.2, Ej.4.

Lugar: EINA

Material: Cartulinas, cartones, porex, cutters, tijeras, Celo, cinta pintor, etc.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 14 (Espacio)

Actividad: Clase Magistral Bloque 8, Clase Práctica.

Lugar: EINA

Material: Según tipología maqueta.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1

× **Semana:** 14 (Producto)

Actividad: Clase magistral

Tecnología

Tema 4.2, Ej. 4

Tema 4.2 Introd. Ej.5.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 15 (Espacio)

Actividad: Exposición fichas

Tecnología.

Lugar: EINA

Material: Fichas.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 15 (Producto)

Actividad: Tema 4.2, Ej. 5

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× **Semana:** 16

Actividad: Visita exposición: Bloque 9.

Lugar: DHUB, c/Montcada

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

× Semana: 17 (Producto)**Actividad:** Tema 4.2, Ej. 5**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4**× Semana:** 18**Actividad:** Entregas finales**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE3, CE 3.1

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de material y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear anteproyectos de diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje

- × **CE8.4** Usar adecuadamente los conceptos básicos de antropometría, fisiología de la percepción visual y ergonomía en el planteamiento y desarrollo de proyectos de diseño.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Materiales i Técnicas de Construcción

La asignatura pretende transmitir los conocimientos necesarios de la tecnología en el interiorismo para que el diseñador pueda realizar con éxito su proyecto.

Hablamos de sistemas constructivos y criterios tecnológicos para que el alumno vaya desarrollando una comprensión de la tecnología general, una idea del lenguaje de la tecnología.

El objetivo es conocer cuáles son las posibilidades y los límites de la construcción, para que el alumno pueda utilizar sus conocimientos en cualquier proyecto o encargo.

Código

200662

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Tecnología

Profesorado

[Salim Belabbes](#)

[Cristina Subías](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

En las asignaturas de primero se podría incluir información sobre los conocimientos mínimos necesarios para cursar la asignatura, como consejos sobre qué temas repasar

Contenidos de la asignatura

1.Sistemas constructivos en el espacio arquitectónico y mobiliario: técnicas y materiales:

En dos etapas se muestra una amplia selección de sistemas constructivos y materiales. A partir de aquí el alumno tiene que ser capaz de entender altas tecnologías que se encuentre en su vida profesional:

- ✘ Se harán ejercicios sobre unas situaciones dadas como son una vivienda y un espacio de trabajo. Se realizarán también ejercicios relacionados directamente con el diseño de mobiliario, utilizando varias técnicas.
- ✘ Se hablará de cierres, revestimientos, carpinterías, vidrios, etc.

2.El confort en el espacio interior:

Analizaremos y explicaremos los criterios y las técnicas para un buen control, de tres tipos de confort en el interior:

- ✘ El confort climático, el confort acústico y el confort lumínico. Tanto en el cálculo como en el diseño, el alumno tendrá que ser capaz de resolver la adaptación de un local vacío para otro uso. En cada proyecto se tendría que tener una idea aproximada de como utilizar la luz, el clima y el sonido, para llegar a tener un diseño confortable por esta situación. Se hablará de aislamiento y acondicionamiento acústico, acondicionamiento térmico, luz natural y artificial.

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Clases teóricas y visualización de ejemplos para ilustrar los contenidos de la asignatura.
- ✘ Clases prácticas relacionadas con las técnicas explicadas: desarrollo individual de ejercicios y/o proyectos en relación a los contenidos de las sesiones teóricas.
- ✘ Visita a un showroom de iluminación
- ✘ Controles escritos y entregas prácticas periódicas de los contenidos impartidos en las clases.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ La obra visita la escuela
Horas: 2h 30m
Resultados d aprendizaje: CT12
- ✘ Visita showroom de iluminación
Horas: 2h 30m
Resultados d aprendizaje: CT12

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Actividad 1 bloque 1 (espai interior-habitatge)
Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 2 bloque 1

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 3 bloque 1

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 4 bloque 1

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 5 bloque 1

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 1 bloque 2 (mobiliario)

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 1 bloque 3 (confort térmico)

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 2 bloque 3

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 3 bloque 3

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 4 bloque 3

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 1 bloque 4 (confort acústico)

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Actividad 2 bloque 4

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Actividad 3 bloque 4

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Actividad 1 bloque 5 (confort lumínico)

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Actividad 2 bloque 5

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Visualización diversos documentales sobre confort

Horas: 4h

Resultados d aprendizaje: CT13

Evaluación

Evaluación continua según criterios:

- ✘ El 10% de la nota total se obtendrá de las entregas de todos los ejercicios semanales colgados en la intranet, a tiempo.
- ✘ El 45% de la nota de 5 ejercicios (1 por bloque), que se pedirán cada uno en su momento.
- ✘ El restante 45% será de la nota de una o más evaluaciones de conocimientos teóricos. La fecha de la/las misma/s se avisará con tiempo.

Criterios de evaluación:

- ✘ No se evaluará al estudiante que no haya entregado el 80% de los trabajos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Actividad 5 bloque 1

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× Actividad 2 bloque 2

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× Actividad 4 bloque 3

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× Actividad 2 bloque 5

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× Resto de actividades de todos los bloques

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× Control teórico bloque 1

Horas: -

Resultados d aprendizaje: -

× Control teórico bloque 2

Horas: -

Resultados d aprendizaje: -

× Control teórico bloque 3

Horas: -

Resultados d aprendizaje: -

× Control teórico bloque 4

Horas: -

Resultados d aprendizaje: -

× Control teórico bloque 5

Horas: -

Resultados d aprendizaje: -

Bibliografía y enlaces web

Revistas:

× *Tectònica*

× *Constructiva*

× **Detail**

× **Detail Praxis** (monogràfics, fusta, pedra, formigó...)

Libros:

- × W.Nutsch. **Manual de construcción detalles de interiorismo.**
Ed. GG
- × Miguel Payà. **Aislamiento térmico y acústico.**
Monografías Ceac de la Construcción.
- × Ignacio Paricio. **La construcció de l'arquitectura.**
ITEC
vol.1 - *Les tècniques*
vol.2 - *Els elements*
vol.3 - *La composició*
- × Brian Edwards. **Guía bàsica de la sostenibilidad.**
Ed. GG
- × R.Araujo. **La arquitectura como técnica 1. Superficies.**
ATC Ediciones. Madrid 2007
- × D.Gauzin-Müller. **Arquitectura ecológica.**
Ed. Gustavo Gili, Bcn 2002
- × F.Javier Neila González. **Arquitectura bioclimàtica en un entorno sostenible.**
Ed. Munillalería
- × Cesar Bedoya Frutos, Fco.Javier Neila González. **Técnicas arquitectónicas constructivas de acondicionamiento ambiental.**
Ed. Munillalería.
- × **Diccionari visual de la Construcció.**
Baixar de la web del Departament de Territori i Sostenibilitat de la Generalitat
- × Paola Bressan. **Los colores de la luna. Cómo vemos y por qué.**

Programación de la asignatura

La programación se desarrollará según lo expuesto en los apartados 5 y 6, a lo cual habrá que añadir las actividades y entregas que se detallan a continuación

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana:** ?¿
- × **Actividad:** La obra visita la escuela
- × **Lugar:** EINA
- × **Material:** Taller en la escuela
- × **Resultados de aprendizaje:** CT12

× Semana: ?¿**Actividad:** Visualización de diversos documentales sobre confort**Lugar:** EINA**Material:** Audiovisuales**Resultados de aprendizaje:** CT13**× Semana: ?¿****Actividad:** Visita showroom de iluminación**Lugar:** Barcelona**Material:** Visita showroom**Resultados de aprendizaje:** CT12**LLIURAMENTS****× Semana: 1****Actividad:** Actividad 1, bloque 1**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 2****Actividad:** Actividad 2, bloque 1**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 3****Actividad:** Actividad 3, bloque 1**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 4****Actividad:** Actividad 4, bloque 1**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 5****Actividad:** Actividad 5 bloque 1**Lugar:** EINA**Material:** Entrega en papel formato DIN A3**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× Semana: 6**Actividad:** Control teórico bloque 1**Lugar:** EINA**Material:** Prueba escrita**Resultados de aprendizaje:** -**× Semana: 7****Actividad:** Actividad 1 bloque 2**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 8****Actividad:** Actividad 2 bloque 2**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 9****Actividad:** Control teórico bloque 2**Lugar:** EINA**Material:** Prueba escrita**Resultados de aprendizaje:** -**× Semana: 10****Actividad:** Actividad 1 bloque 3**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 11****Actividad:** Actividad 2 bloque 3**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 12****Actividad:** Actividad 3 bloque 3**Lugar:** EINA**Material:** Archivo pdf en intranet**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20**× Semana: 13**

Actividad: Actividad 4 bloque 3

Lugar: EINA

Material: Archivo pdf en intranet

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana:** 14

Actividad: Control teórico bloque 3

Lugar: EINA

Material: Prueba escrita

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 15

Actividad: Actividad 1 bloque 4

Lugar: EINA

Material: Archivo pdf en intranet

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana:** 16

Actividad: Actividad 2 bloque 4 **Lugar:** EINA

Material: Archivo pdf en intranet

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana:** 17

Actividad: Actividad 3 bloque 4

Lugar: EINA

Material: Archivo pdf en intranet

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana:** 18

Actividad: Control teórico bloque 4

Lugar: EINA

Material: Prueba escrita

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 19

Actividad: Actividad 1 i 2 bloque 5

Lugar: EINA

Material: Archivo pdf en intranet, Entrega Actividad 2 en papel formato DINA3

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3,CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana:** 20

Actividad: Control teórico bloque 5

Lugar: EINA

Material: Prueba escrita

Resultados de aprendizaje: -

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × **CE1.5** Evaluar objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables con el fin de detectar problemas de diseño en relación a las características y prestaciones de los materiales o los procesos de fabricación.
- × **CE1.6** Aportar soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación
- × **CE1.7** Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear verosímilmente anteproyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.
- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.
- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje

- × **CE7.3** Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales
- × **CE7.5** Definir las tecnologías de construcción e instalaciones necesarias para dar

viabilidad a proyectos de diseño de interiores

Competencia

- × **CE20** Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.
- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Modelado de Objetos

La técnica informática en el diseño de producto ha acontecido una herramienta imprescindible tanto para el diseñador como para el receptor del proyecto.

El conocimiento de programas de modelado por parte del diseñador nos aporta la posibilidad de estudiar los volúmenes y superficies de un diseño, previamente a la fabricación de un prototipo o maqueta.

Del mismo modo, nos sirven como instrumento a partir del cual se pueden llevar a cabo las siguientes acciones:

- ✘ Realizar impresiones 3d o maquetas a escala.
- ✘ Ejecutar simulaciones de resistencia y comportamiento de los objetos, así como estudiar sus propiedades físicas y volumétricas.
- ✘ Traspasar información y documentación técnica al fabricante o editor del proyecto, facilitando así, la transferencia entre la fase técnica y constructiva de un producto.
- ✘ Comunicar eficazmente los contenidos conceptuales y técnicos del proyecto mediante simulaciones virtuales y complementando diferentes apoyos informáticos. Hacer entender nuestras ideas y reforzar los puntos fuertes de un producto al receptor o cliente.

Los objetivos de la asignatura son los siguientes:

- ✘ Lograr la capacidad de representar volúmenes y superficies a partir de medios informáticos.
- ✘ Adquirir el dominio de los siguientes programas informáticos: SolidWorks, Photoview 360°, Photoshop, Illustrator, InDesign y de cómo se pueden complementar para elaborar imágenes virtuales y representar mejor los contenidos de un proyecto. Controlar las extensiones de los archivos de los programas trabajados y las relaciones de exportación e importación de documentos.
- ✘ Introducir a los alumnos en el modelado avanzado intermediando el uso de las superficies y sketch 3d.
- ✘ Adquirir la capacidad de realizar animaciones y simulaciones de movimiento de los componentes de un producto -o varios elementos- para estudiar su comportamiento.
- ✘ Ser autodidactas en el aprendizaje e investigación de nuevas herramientas y

aplicaciones informáticas que nos puedan ser útiles para nuestro proceso de trabajo.

- ✘ Trabajar técnicas de presentación y complementar las herramientas informáticas con nuestras capacidades comunicativas y de discurso.

Código

200663

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Informatica aplicada

Profesorado[Francesc Crous](#)**Idiomas**

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Se recomienda haber superado las asignaturas Recursos Informáticos y Informática aplicada al diseño de espacios y volúmenes

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: SOLIDWORKS 2010

Contenido de modelado avanzado de superficies y representación de volúmenes

1. Sweep

- ✘ 1.1 Componentes del sweep
- ✘ 1.2 Sweep a lo largo de un trayecto 3D
- ✘ 1.3 Croquis en 3D
- ✘ 1.4 Sweep y recubrimientos. En qué se diferencian
- ✘ 1.5 Creación de una curva por medio de un conjunto de puntos
- ✘ 1.6 Opciones del sweep
- ✘ 1.7 Utilización de un trayecto no plano

2. Recubrimientos

- ✘ 2.2 Recubrimientos básicos. Etapas del proceso, fusionar caras tangentes,

restricciones de inicio y final, recubrimientos mediante croquis 3D

3. Conocimiento de las superficies

- × 3.1 Sólidos y superficies
- × 3.2 Trabajo conjunto de superficies. Coser superficies, dar espesor, eliminar caras, parametrización, tipo de superficies
- × 3.3 Para qué se utilizan las superficies
- × 3.4 Explicación sobre la continuidad
- × 3.5 Recorte y costura de superficies

4. Introducción a las superficies

- × 4.1 Similitudes entre el modelado de sólidos y el de superficies
- × 4.2 Superficies básicas

5. Modelado híbrido de superficies y sólidos

- × 5.1 Modelado híbrido
- × 5.2 Utilización de superficies para modificar sólidos
- × 5.3 Intercambio entre sólidos y superficies
- × 5.4 Implicaciones de rendimiento
- × 5.5 Superficies como geometría de construcción
- × 5.6 Realización de copias de caras. Equidistancias de superficies

6. Reparación y edición de geometrías importadas

- × 6.1 Importación de datos
- × 6.2 Reparación y edición de geometrías importadas

7. Motion manager

- × 7.1 Tipo de animaciones
- × 7.2 Uso del asistente para animaciones. Girar, explosionar, contraer, movimientos libres, movimientos de arrastre, motores de movimiento, interpolaciones, movimientos básicos y cinemática de colisiones físicas

Metodología docente y actividades formativas

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se realizará con una explicación al inicio de cada sesión donde se presentarán los contenidos y las técnicas con las cuales lograr los objetivos de cada sesión.

Seguidamente se aplicarán los conocimientos en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad vendrá acompañada de las explicaciones pertinentes. Las actividades podrán ser desarrolladas durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o bien requerir trabajo autónomo del alumno fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas). Habrá un trabajo final de carácter propio e individual que se

realizará como actividad supervisada y autónoma, y que se entregará a final de curso.

Las actividades formativas tendrán una duración de 75 horas, y estarán fundamentadas en la aplicación y síntesis de los procedimientos informáticos adquiridos en las clases teóricas y los seminarios.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases Teóricas: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

Horas: 25h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.5

- ✘ Tutoriales de programas. Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el auto-aprendizaje.

Horas: 25h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.5

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Taller: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados.

Horas: 25h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Realización de ejercicios: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos.

Horas: 75h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.5

Evaluación

Modalidades de evaluación

La evaluación se realizará valorando las actividades presenciales, las actividades autónomas realizadas durante el curso y mediante un examen final de obligada presencia que englobará todos los temas tratados en las clases.

- ✘ Cada actividad tendrá un valor concreto para la nota final.
- ✘ La nota del examen, puede hacer aprobar o suspender la asignatura.
- ✘ Un ejercicio no presentado puede hacer suspender la asignatura entera.
- ✘ No se evaluará al estudiante que no haya entregado todos los ejercicios y el

examen, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias.

- ✘ Al margen de cada proyecto en concreto, se valorará la participación de cada alumno en el desarrollo global del semestre.
- ✘ Cada actividad vendrá acompañada de un enunciado y de material didáctico para su correcta resolución.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación que se presentan a continuación son de cariz genérico. Cada una de las actividades y ejercicios que se realicen durante el transcurso de la asignatura, irá acompañada de unos objetivos y unos criterios de evaluación concretos.

1. Contenidos

Se valorarán partiendo del logro de los objetivos generales, intermediando:

- ✘ Ejercicios, proyectos
- ✘ Exámenes
- ✘ Intervención en la clase

2. Procedimientos

Se valorarán a partir de los objetivos generales de la asignatura con los siguientes parámetros:

- ✘ Procedimiento seguido por el alumno
- ✘ Cómo trabaja y cómo aplica los conocimientos
- ✘ La comprensión y asimilación de los contenidos
- ✘ Presentación física de los trabajos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Entrega Ejercicio: 1. Sweep
Horas: 5h
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51
- ✘ Entrega Ejercicio: 2. Recubrimientos
Horas: 5h
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51
- ✘ Entrega Ejercicio: 3. Conocimientos de la superficies
Horas: 5h
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51
- ✘ Entrega Ejercicio: 4. Introducción a las superficies
Horas: 5h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 5. Ejercicio Transversal

Horas: 2h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 6. Modelado híbrido de superficies y sólidos

Horas: 5h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 7. Reparación y edición de geometrías importadas

Horas: 5h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 8. Motion manager

Horas: 5h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Examen Final (modelado avanzado)

Horas: 2h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

Bibliografía y enlaces web

Tutoriales nivel avanzado:

- × Modelat 3D: SolidWorks Office Premium **Advanced Surfaces Modeling**. CIM Works
- × Modelat 3D: SolidWorks Office Premium **Temas avanzados de SolidWorks**. CIM Works

Webs de interés

- × www.autodesk.com
- × www.students.autodesk.com
- × www.doschdesign.com
- × www.cdtexture.com
- × www.dosch3d.com
- × www.turbosquid.com
- × www.evermotion.com
- × www.got3d.com

- × www.cgarchitect.com
- × www.solidworksgallery.com/index.php?category=photoview-360-images

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana:** 1 y 2
Actividad: Clase magistral y Taller 1
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 3 y 4
Actividad: Clase magistral y Taller 2
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 5 y 6
Actividad: Clase magistral y Taller 3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 7 y 8
Actividad: Clase magistral y Taller 4
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 9 y 10
Actividad: Clase magistral y Taller 5
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 11 y 12
Actividad: Clase magistral y Taller 6
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 13 y 14
Actividad: Clase magistral y Taller 7
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

- × **Semana:** 15 y 16
Actividad: Clase magistral y Taller 8
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 17
Actividad: Clase magistral y repaso general
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 18
Actividad: Examen y Entrega Final
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- × **Semana:** 19
Actividad: Evaluación / tutoría final
Lugar: EINA
Material: -
Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

ENTREGAS

- × **Semana:** 2
Actividad: Entrega Ejercicio 1
Lugar: EINA
Material: Digital
Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3
- × **Semana:** 4
Actividad: Entrega Ejercicio 2
Lugar: EINA
Material: Digital
Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3
- × **Semana:** 6
Actividad: Entrega Ejercicio 3
Lugar: EINA
Material: Digital
Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3
- × **Semana:** 8
Actividad: Entrega Ejercicio 4
Lugar: EINA
Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 10

Actividad: Entrega Ejercicio 5

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 12

Actividad: Entrega Ejercicio 6

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 14

Actividad: Entrega Ejercicio 7

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 16

Actividad: Entrega Ejercicio 8

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 18

Actividad: Examen y Entrega Final

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultado de aprendizaje

- × **CE3.9** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia

- × **CE.5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultado de aprendizaje

- × **CE5.3** Representar superficies, espacios y modelar objetos haciendo uso de los programas informáticos.

Competencia

- × **CE9** Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.

Resultado de aprendizaje

- × **CE9.4** Distinguir los diferentes tipos de programas de informática aplicados al diseño y reconocer sus características y funciones.
- × **CE9.5** Modelar digitalmente objetos con tres dimensiones, cambiar parámetros y producir planos acotados.
- × **CE9.7** Representar espacios con dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Prácticas Externas

Las prácticas académicas externas constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes universitarios y supervisada por las universidades, el objetivo de las cuales es permitirlos aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, y así favorecer la adquisición de competencias que los preparen para el ejercicio de actividades profesionales, faciliten su ocupabilitat y fomenten su capacidad emprendedora.

Con la realización de las prácticas académicas externas se pretenden lograr los fines siguientes:

a. Contribuir a la formación integral de los estudiantes complementando su aprendizaje teórico y práctico. b. Facilitar el conocimiento de la metodología de trabajo adecuada a la realidad profesional en que los estudiantes tienen que operar, contrastando y aplicando los conocimientos adquiridos. c. Favorecer el desarrollo de competencias técnicas, metodológicas, personales y participativas. d. Obtener una experiencia práctica que facilite la inserción al mercado de trabajo y mejore su ocupabilitat futura. e. Favorecer los valores de la innovación, la creatividad y la emprendeduría.

Código

200695

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

a

Materia

Prácticas externas

Profesorado

[Georgina Curto Rex](#)

Apoyo a la docencia

[Carles Pibernat](#)

Idiomas

Prerrequisitos

Para cursar las Prácticas externas hay que tener superados todos los créditos correspondientes a las asignaturas de primero y un mínimo de 120 créditos de los tres primeros cursos.

Contenidos de la asignatura

- ✘ Conocimiento del entorno profesional y ponderación de las diferentes capacidades y perfiles profesionales.
- ✘ Trabajo de prácticas de diseño realizadas en estudios profesionales, empresas e instituciones.
- ✘ Descripción y memoria de la experiencia realizada.

Metodología docente y actividades formativas

Las prácticas externas curriculares tienen una duración de 125h correspondientes a los 5 credits previstos al Plan de estudios de Grado en Diseño.

Se dispone actualmente de 113 convenios de prácticas en diseño en empresas, instituciones y estudios o agencias profesionales.

Para la realización de las prácticas externas, la universidades subscribirá convenios de cooperación educativa con las entidades colaboradoras y tienen que fomentar que estas sean accesibles para la realización de prácticas de estudiantes con discapacitado procurando la disposición de los recursos humanos, materiales y tecnológicos necesarios que aseguren la igualdad de oportunidades.

Los convenios tienen que establecer el marco regulador de las relaciones entre el estudiante, la entidad colaboradora y la universidad. En sus estipulaciones básicas o en los anexos que las desplieguen tienen que integrar como mínimo:

a. El proyecto formativo objeto de la práctica a realizar por el estudiante. b. El régimen de permisos a que tenga derecho de acuerdo con la normativa vigente. c. Las condiciones de rescisión anticipada de la práctica en caso de incumplimiento de sus términos. d. Si se tercia, el régimen de suscripción y pago de seguros, tanto de accidentes como de responsabilidad civil.

Para la realización de las prácticas externas los estudiantes cuentan con un tutor de la entidad colaboradora y un tutor académico de la universidad.

Los horarios de realización de las prácticas se tienen que establecer de acuerdo con sus características y las disponibilidades de la entidad colaboradora. Los horarios, en todo caso, tienen que ser compatibles con la actividad académica, formativa y de representación y participación desarrollada por el estudiante a la universidad

Evaluación

1. El tutor de la entidad colaboradora tiene que hacer y tiene que remitir al tutor académico de la universidad un informe final, cuando concluyan las prácticas, que recoja el número de horas realizadas por el estudiante y en el cual puede valorar los aspectos referidos siguientes, si se tercia, tanto a las competencias genéricas como las específicas, previstas en el proyecto formativo correspondiente:

a. Capacidad técnica. b. Capacidad de aprendizaje. c. Administración de trabajos. d. Habilidades de comunicación oral y escrita. En el caso de estudiantes con discapacitado que tengan dificultades en la expresión oral, se tiene que indicar el grado de autonomía para esta habilidad y si requiere algún tipo de recurso técnico y/o humano para esta habilidad. e. Sentido de la responsabilidad. f. Facilidad de adaptación. g. Creatividad e iniciativa. h. Implicación personal. y. Motivación. j. Receptividad a las críticas. k. Puntualidad. l. Relaciones con su entorno laboral. m. Capacidad de trabajo en equipo. n. Aquellos otros aspectos que se consideren oportunos.

2. El estudiante tiene que elaborar y hacer entrega al tutor académico de la universidad de una memoria final, a la conclusión de las prácticas, en la cual hay de figurar, entre otros, los aspectos siguientes:

a. Datos personales del estudiante. b. Entidad colaboradora dónde ha realizado las prácticas y lugar de ubicación. c. Descripción concreta y detallada de las tareas, trabajos desarrollados y departamentos de la entidad a los cuales ha sido asignado. d. Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y las competencias adquiridos en relación con los estudios universitarios e. Relación de los problemas planteados y el procedimiento seguido para su resolución. f. Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas. g. Evaluación de las prácticas y sugerencias de mejora.

3. A petición de cualquier de las partes se puede solicitar la presentación de un informe intermedio por parte del estudiante o la empresa.

4. Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante la valoración de las sesiones de orientación [30%], el informe avaluatiu de la empresa [30%] y la memoria presentada por el estudiante. [40%].

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

× **CE11.9** Reconocer las calidades y habilidades personales desarrolladas a lo largo de

la carrera y relacionar, mediante un texto de intenciones, las aspiraciones laborales con el entorno económico, empresarial e institucional.

- × **CE11.10** Describir el papel asignado al diseño y su lugar y funcionamiento dentro de la estructura donde se realiza la práctica

Competencia

- × **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE13.4** Adaptarse a las condiciones de trabajo y ejecutar tareas en el marco del trabajo profesional autónomo o en las organizaciones empresariales e institucionales externas.

Competencia

- × **CE15** Demostrar que se dispone de conocimientos sobre el marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, registro de patentes, marcas, derechos de autor, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE15.4** Distinguir los mecanismos contractuales, legales y jurídicos utilizados por el estudio, empresa o institución donde se realiza la práctica

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Procesos de Innovación y Diseño de Producto

La innovación es el proceso a través del cual se mejoran las condiciones y el bienestar de los usuarios a través de productos, servicios, experiencias y nuevas herramientas. El diseño, por tanto, de estos productos y servicios, será el motor imprescindible para la innovación. El curso proporciona a los estudiantes una comprensión de los procesos de innovación asociados al diseño de producto y los factores sociales, ambientales, empresariales y culturales sobre los que estos procesos repercuten. A través del estudio práctico de los precedentes, así como de teorías de la creatividad y las diferentes tipologías de innovación existentes, durante el curso se examinarán los elementos de innovación del diseño en juego en contextos tan amplios como el trabajo, la salud o espacios especialmente diseñados para promover la sostenibilidad.

Los principales objetivos son:

- ✘ Promover en el alumnado una visión amplia sobre los procesos de innovación, que incluya las vertientes tecnológicos, sociales, culturales, productivos y de modelos de negocio.
- ✘ Dotar del conocimiento y dominio de las metodologías creativas para la innovación en productos y servicios.
- ✘ Capacidad de aplicación de los precedentes y la teoría en proyectos prácticos específicos.

Código

200696

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Jon Marín](#)

Idiomas

Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos

Haber cursado las asignaturas relacionadas con el diseño de producto

Contenidos de la asignatura

INTRODUCCIÓN A LOS PROCESOS DE INNOVACIÓN

- × ¿Qué es la innovación?
- × Perspectiva histórica
- × Microinnovació y los diferentes contextos.
- × Modelos de innovación y últimas tendencias

SOSTENIBILIDAD, INNOVACIÓN Y DISEÑO DE PRODUCTO

- × Estrategias de ecodiseño
- × Análisis de ciclo de vida
- × Conceptos de biomimética

INNOVACIÓN SOCIAL

- × Técnicas para la innovación social
- × Co-diseño y *Living labs*
- × Estudio de casos

GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN

- × Provisión de recursos
- × Indicadores
- × Políticas y normativas de innovación

PROYECTOS APLICADOS DE INNOVACIÓN EN PRODUCTO

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura se imparte mediante una diversidad de procedimientos metodológicos:

- × Clases expositivas.
- × Debates y reflexiones dirigidas.
- × Dinámicas de trabajo en grupo.
- × Visitas programadas.
- × Elaboración de proyectos.

- × Presentaciones del alumnado.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Presentaciones teóricas
- × Conferencias
- × Sesiones de tutoría y sesiones críticas (desarrollo de un ejercicio práctico)

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Desarrollo ejercicio práctico (trabajo individual)
- × Visitas programadas
- × Debates en grupo

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Presentaciones del ejercicio práctico (proyecto) por parte del estudiante

Evaluación

Se aplica un sistema de evaluación continuada, teniendo en cuenta cada una de las actividades formativas llevadas a cabo, la participación activa en las diferentes actividades programadas y el progreso del alumno.

Se valora:

- × El nivel técnico y conceptual adecuado a los proyectos.
- × El nivel de análisis, reflexión, comprensión y aplicación.
- × Asistencia e implicación personal en el proceso de aprendizaje a lo largo de la asignatura.

Bibliografía y enlaces web

- × Brown, T. (2009) *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*
- × Johnson, S (2011) *Where Good Ideas Come From: The Seven Patterns of Innovation*
- × Kelley & Litt (2002) *The Art Of Innovation: Success Through Innovation the IDEO Way*
- × Verganti, R. (2009) *Design Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Procesos de transformación

Procesos de Transformación Industrial se enmarca dentro del ámbito de la tecnología de diseño del producto industrial. La asignatura está enfocada a profundizar en los conocimientos de las principales familias de materiales y sus procesos de transformación. Se analizarán una serie de productos industriales que nos ayudarán a comprender la relación que se establece entre el diseño y la tecnología así como aspectos relacionados con las uniones, ensambladuras y acabados de los materiales. Finalmente estudiaremos objetos que incorporan mecanismos de plegado y transmisión de movimiento, así como sistemas que aportan buenas soluciones a necesidades de diseño

Código

200664

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Tecnología

Profesorado

[Ariadna Fàbregas](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Como que es una asignatura de segundo ciclo, se supone que el alumno tiene conocimientos muy generales de los principales materiales y sus tecnologías de transformación. Aun así, la asignatura se puede cursar sin necesidad de conocimientos previos

Contenidos de la asignatura

1. Tipologías de materiales: metálicos, cerámicos, plásticos y madera

2. Metales

- × 2.1 Tipologías y características generales
- × 2.2 Procesos de transformación
 - × 2.2.1 Procesos de deformación volumétrica: laminar, forjar, extruir, estirar
 - × 2.2.2 Trabajo con láminas metálicas: operaciones de corte, operaciones de curvado, embutir, troquelar, repulsar
 - × 2.2.3 Procesos de fundición
 - × 2.2.4 Procesos de polvo metálico
- × 2.3 Uniones de elementos metálicos
- × 2.4 Acabados y tratamientos superficiales

3. Cerámica

- × 3.1 Tipologías y características generales
- × 3.2 Procesos de transformación: compresión, embotellamiento, conformación plástica.
- × 3.3 Acabados y tratamientos superficiales

4. Vidrio

- × 4.1 Procesos de transformación del vidrio para obtener productos discretos: soplado, prensado, centrifugado.
- × 4.2 Tratamientos de vidrio y acabados superficiales.

5. Madera

- × 5.1 Formatos industriales: macizos, tabloneros manufacturados y chapas
- × 5.2 Curvado de madera: contrachapar y vapor.
- × 5.3 Uniones
- × 5.4 Acabados

6. Plástico

- × 6.1 Tipologías y características generales
- × 6.2 Procesos de conformación: Extrusión, Inyección, Compresión y transferencia, soplado, moldeo rotacional, termoconformado, procesos de espumado
- × 6.3 Uniones de elementos plásticos
- × 6.4 Acabados y tratamiento de superficie.

7. Sistemas técnicos. Mecánica

8. Temas de los trabajos de investigación:

- × 8.1 Sistemas plegables
- × 8.2 Conectores y articulaciones entre elementos de un sistema

- ✘ 8.3 Análisis morfológico de enseres de cocina y jardinería
- ✘ 8.4 Bicicleta: materiales del cuadro, análisis forma y función.

Metodología docente y actividades formativas

El curso se organiza en las clases teóricas donde se exponen los temas del curso. Como apoyo al contenido teórico, los alumnos desarrollan una serie de ejercicios prácticos y se visitan empresas de producción industrial. Además, cada alumno tiene que hacer investigación sobre temas que tienen que ver con la relación que se establece en los objetos entre los materiales con los cuales se producen, sus procesos de transformación industrial y sus formas, así como temas relacionados con mecánica y uniones entre las partes de un producto.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases Teóricas

ECTS: 50%

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, C 7.6, CE11.4, CE 11.5

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Prácticas experimentales

ECTS: 25%

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11,5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Trabajo de investigación

Horas: 20h

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE11.4, CE11,5

Evaluación

- ✘ **60% de la nota.**

Exámenes de evaluación que se realizarán a lo largo del curso al final de cada tema tratado.

- ✘ **20% de la nota.**

Ejercicios e informes resultado de las prácticas experimentales

- ✘ **20% de la nota.**

Trabajo de investigación

Bibliografía y enlaces web

- ✘ S.KALPAKJIAN, S.R. SCHMID. *Manufactura, Ingeniería y Tecnología.*

Pearson. Méjico, 2008

- × THOMPSON ROB. ***Manufacturing Processes for design professionals.***
Thames & Hudson. New York, 2007
- × LAURENCE KING, ***Manufacturing Techniques for product design.***
Making it. Chris Lefteri, 2007
- × A.JACKSON, D.DAY ***Manual de la madera, la carpintería y la ebanistería.***
Ed Prado, Madrid, 1998)

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× Semana: 1

Actividad: Clase Magistral: introducción del curso.

Clase Magistral: metal.

Lugar: EINA

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× Semana: 2

Actividad: Clase Magistral: metal, Práctica 1.

Clase Magistral: Extrusión.

Lugar: EINA

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× Semana: 3

Actividad: Primera corrección trabajo de investigación, Práctica 2.

Clase Magistral: metal.

Lugar: EINA

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× Semana: 4

Actividad: Práctica 3.

Clase Magistral: metal.

Lugar: EINA

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× Semana: 5

Actividad: Clase Magistral: metal, Corrección práctica 3.

Clase Magistral: metal.

Lugar: EINA

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 6

Actividad: Segunda corrección trabajo de investigación, Práctica 4.

Clase Magistral: metal.

Lugar: EINA

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11,5

× **Semana:** 7

Actividad: Examen metal.

Corrección examen, Corrección práctica 4.

Lugar: EINA

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 8

Actividad: Clase Magistral: cerámica.

Lugar: EINA

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 9

Actividad: Clase Magistral: cerámica.

Tercera corrección trabajo de investigación. Introducción Práctica 5.

Lugar: EINA

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 10 - 12

Actividad: Práctica 5.

Lugar: EINA

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 13

Actividad: Trabajo de investigación, Clase Magistral: vidrio.

Clase Magistral: vidrio.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 14

Actividad: Trabajo de investigación, Clase Magistral: madera.
Examen cerámica.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 15

Actividad: Trabajo de investigación.
Clase Magistral: fusta.

Lugar: EINA

Material: Dossier materials ceràmics

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 16

Actividad: Trabajo de investigación, Práctica 6.
Clase Magistral: plástico.

Lugar: EINA

Material: Dossier materials ceràmics

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 17

Actividad: Trabajo de investigación, Práctica 7.
Visita a empresa.

Lugar: EINA

Material: Dossier materials ceràmics

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, CE7.6, CE11.4, CE11.5

× **Semana:** 18

Actividad: Trabajo de investigación, Clase Magistral: plástico.
Clase Magistral: plástico.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 19

Actividad: Trabajo de investigación, Práctica 8.
Clase Magistral: plástico.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -**× Semana: 20****Actividad:** Examen plásticos.

Entrega notas provisionales, Examen recuperación.

Lugar: EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje: -****ENTREGAS****× Semana: ?¿****Actividad:** Práctica 1- 8.

Trabajo de investigación.

Lugar: EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje: -**

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**Competencia**

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × **CE1.5** Evaluar objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables con el fin de detectar problemas de diseño en relación a las características y prestaciones de los materiales o los procesos de fabricación.
- × **CE1.6** Aportar soluciones de diseño alternativas en los usos de materiales y en los procesos de fabricación.
- × **CE1.7** Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el

tratamiento de los acabados para plantear de forma realista anteproyectos de diseño.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender conocimientos básicos sobre los materiales, sus calidades, los procesos y costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje

- × **CE7.3** Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales
- × **CE7.4** Describir los sistemas de transformación industrial de materiales para plantear proyectos de diseño.
- × **CE7.6** Definir las tecnologías de transformación industrial y tratamiento de materiales habituales en el diseño de proyectos de diseño de producto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE11.4** Aplicar la tecnología adecuada a los materiales y a los procesos de construcción y transformación según criterios resultantes del análisis del entorno económico.
- × **CE11.5** Adaptar el proyecto a las normativas del contexto en el que se plantea.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Propiedades i Usos de Nuevos Materiales para el Diseño

Los materiales constituyen y forman parte de nuestro entorno de vida, le damos formas, los trabajamos, los utilizamos. ¿Cuáles son sus propiedades? ¿Cuál es el proceso que nos trae de la materia al material?

Objetivos formativos:

Estudiar el desarrollo e innovación de los materiales, pasando del material tradicional al ultramaterial. De qué forma la innovación de los materiales cambia el mundo a través del diseño.

Conocer las normas específicas ligadas a las propiedades mecánicas, químicas o térmicas de cada material. Estas normas guiarán los diseñadores para la elección de un material u otro para la elaboración de un proyecto de diseño.

Aprender los principios físicos, químicos que rigen estas normas y cómo se aplicarán a estructuras naturales, vegetales o animales. De este modo innovar con materiales nuevos o reinventar con materiales existentes tiene que ser una decisión conforme el concepto del diseñador y no un efecto de moda.

Experimentar con el material como herramienta principal y primera del proceso de diseño. Proporcionar al estudiante la capacidad de entender los materiales no como una consecuencia final del procedimiento proyectual sino como un instrumento a poder incorporar en la primera etapa del proceso, ya sea como método de exploración de ideas o bien como premisa del proyecto.

Código

200658

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Tecnología

Profesorado

[Salim Belabbes](#)

[Francesc Crous](#)

[Lluc Massaguer](#)

[Cristina Subías](#)

Apoyo a la docencia

[Anna Llàcer](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos oficiales y/o conocimientos necesarios para seguir correctamente la asignatura.

Contenidos de la asignatura

La materia en diferentes escalas

Las claves de la materia: propiedades de base y propiedades de uso.

El color: crear el color – aplicar el color.

Importancia del material. Procesos de generación de ideas mediante los materiales. Materiales como fuente de inspiración.

Materiales:

- × fibras
- × arcillas
- × papel y cartón
- × otros materiales naturales (fibras, madera,...)
- × materiales con base de cemento
- × materiales con base de carbono
- × vidrio
- × polímeros
- × tintas y pigmentos

Procesos de fabricación

Centros tecnológicos, la industria y el mercado.

Visión general de los materiales:

- × sostenibilidad

- × biomimetismo
- × nanotecnología

Metodología docente y actividades formativas

- × Clases teóricas y visualización de ejemplos actuales para ilustrar los contenidos de la asignatura.
- × Visualización de documentales de últimas investigaciones sobre materiales.
- × Visitas de profesionales de diferentes sectores del proceso de producción gráfica.
- × Visita a centro de materiales Materfad.
- × Visita a LEITAT Technologic Center, Terrassa.
- × Aplicación de sistemas de generación de ideas mediante el uso de materiales en primera instancia.
- × Exploración de métodos de investigación que nos puedan ser útiles para el conocimiento de nuevos materiales.
- × Desarrollo de métodos de autoanálisis para evaluar los resultados obtenidos.
- × Trabajo individual de un determinado proyecto de investigación focalizado en el uso de nuevos materiales.
- × Desarrollo de proyectos, personales y grupales, en relación a los contenidos de las sesiones teóricas.
- × Presentaciones periódicas de trabajos.
- × Examen final sobre los contenidos teóricos impartidos en clase.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Impresión digital de gran formato
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE1.7. / CE.3.1.
- × El papel como soporte de impresión
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.5. / CE7.3.
- × Fabricación del papel
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.7. / CE7.4.
- × Características técnicas del papel
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.7. / CE7.3.
- × Clasificación de tipo de papel **Horas:** 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.5. / CE1.7. / CE7.3.
- × Soportes y recursos especiales

Horas: 1h

Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE1.7. / CE7.4.

- ✗ Acabados de ennoblecimiento

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE1.7. / CE7.4.

- ✗ Sostenibilidad en el proceso de producción gráfica

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CT13

- ✗ Autoedición

Horas: 2

Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE7.7.

- ✗ Visitas de profesionales

Resultados de aprendizaje: CE1.7. / CE3.1. / CE7.4.

- ✗ Actividad 2 (aplicación de material innovador en un proyecto)

Horas: 20h

Resultados de aprendizaje: CE1.6 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4 / CE7.7 / CT11 / CT13

- ✗ Visita a MaterFad

Horas: 2,5h

Resultados de aprendizaje: CE7.3 / CE7.4 / CE7.7

- ✗ Materiales con relación sensorial

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- ✗ Materiales que favorecen el dinamismo **Horas:** 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- ✗ Materiales que mediante la luz estimulan la visión

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- ✗ Materiales piezoeléctricos

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- ✗ Materiales que estimulan la visión y el tacto

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- ✗ Materiales que favorecen el confort

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- ✗ Materiales que estimulan el olfato **Horas:** 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales con relación sensorial
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales que favorecen la seguridad
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales biodegradables **Horas:** 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales que favorecen la transpiración
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales que favorecen la limpieza
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales que favorecen la unión
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Visitas a centros de materiales/ tecnológicos
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Actividad 1 (visualización de documental “construcción de una casa bioclimática)
Horas: 2,5h
Resultados de aprendizaje: CT11 / CT13 / CE7.3 /CE1.6/
- × Biomimetismo (cómo la naturaleza organiza su arquitectura)
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE1.6 / CE1.7 / CE.3.1

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Aplicación de gran formato en el espacio
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE.3.1 . / CE7.4 . / CE7.7 . / CT13
- × Trabajo en grupo para el proyecto
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.6 . / CE1.7 . / CE.3.1
- × Presentaciones y discusiones de los proyectos propuestos **Horas:** 4h
Resultados de aprendizaje: CE1.5 . / CE1.7 . / CE.3.1 . / CE7.3
- × Búsqueda y proyectualización
Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE1.5 . / CE1.7 . / CE7.4 . / CE7.7

- × Actividad 4 (plásticos: propiedades y aplicaciones)
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE7.3 / CE7.4 / CE7.7
- × Clasificación y familias de nuevos materiales
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 , CE7.4
- × Clasificación de sistemas productivos y tecnologías emergentes
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 , CE7.4
- × Ejercicios y técnicas de generación de ideas mediante los materiales
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
- × Presentaciones públicas de ejercicios
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
- × Herramientas de autodiagnóstico
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
- × Investigar propiedades (madera y hierro)
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE.3.1 . / CE7.4 . / CT11
- × Aplicación de un material en un período determinado (la tierra en la arquitectura)
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE1 CE1.5
- × Observación en su entorno del fenómeno de los materiales reflectantes (soporte fotográfico)
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE.3.1 . / CE7.4 . / CT11
- × Nuevas tecnologías aplicadas a materiales tradicionales en la arquitectura (madera)
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE.3.1 . / CE7.4 . / CT11

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Investigación
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE1.5 . / CE1.7 . / CE7.4
- × Proyectos y ejercicios

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE1.6 . / CE1.7 . / CE.3.1 . / CE7.4 . / CE7.7

- ✗ Análisis del espacio y contenidos para aplicar la gráfica

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE1.6 . / CE1.7 . / CE.3.1

- ✗ Actividad 1 (visualización del documental "el futuro en construcción")

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CT11 / CT13

- ✗ Actividad 3 (investigación de un producto que utilice nanotecnología)

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE7.3 / CE7.4 / CE7.7 / CT13

- ✗ Desarrollo de métodos de investigación

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4

- ✗ Proyecto de investigación de un material en fase de investigación / posibles aplicaciones

Horas: 8h

Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4

- ✗ Investigación (del material nace el proyecto)

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE3 / CE3.1 / CE7 / CE7.3 / CE7.4

Evaluación

Evaluación continuada a través de los siguientes criterios:

- ✗ Asistencia y participación activa en clase
- ✗ Presentación y resultado de proyectos, tanto individuales como en grupo, de trabajo supervisado y autónomo
- ✗ Evaluación final a partir de un examen.

Criterios de evaluación:

- ✗ No se evaluará aquel estudiante que no haya entregado todos los proyectos y/o prueba final, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias.
- ✗ En caso de ausencia justificada, el estudiante se tiene que poner en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las cuales no haya asistido.
- ✗ La nota final de la asignatura: "Propiedades y usos de nuevos materiales" vendrá dada por la media entre la parte común (50% de la nota) y la parte específica (50% de la nota), siempre que las dos notas sean superiores a 4. superiors a 4.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ Actividad 1 (visualización del documental "el futuro en construcción") **Resultados de aprendizaje:** CT11 / CT13
- ✘ Actividad 2 (aplicación de material innovador en un proyecto) **Resultados de aprendizaje:** CE1.6 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4 / CE7.7 / CT11 / CT13
- ✘ Actividad 3 (investigación de un producto que utilice nanotecnología) **Resultados de aprendizaje:** CE7.3 / CE7.4 / CE7.7 / CT13
- ✘ Actividad 4 (plásticos propiedades y aplicaciones) **Resultados de aprendizaje:** CE7.3 / CE7.4 / CE7.7

Grupo DG

- ✘ Proyecto 1
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1
- ✘ Proyecto 2 - Trabajo de exploración de nuevos usos de materiales. Trabajo en equipo
Horas: -
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

Grupo DP

- ✘ Clasificación y familias de nuevos materiales **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- ✘ Clasificación sistemas productivos y tecnologías emergentes **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- ✘ Ejercicio: Ficha técnica materiales **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
- ✘ Ejercicio: Investigación orígenes y análisis de los materiales seleccionados **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
- ✘ Auto diagnosis **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
- ✘ Proyecto de investigación de un material en fase de investigación / posibles aplicaciones **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4

Grupo DI

- ✘ Actividad 1 (documental "construcción de una casa bioclimática") **Resultados de aprendizaje:** CT11 / CT13 / CE7.3 / CE1.6 /
- ✘ Examen de evaluación 1 **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CE7
- ✘ Examen de evaluación 2 **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CE7

- ✘ Trabajo de investigación **Resultados de aprendizaje:** CE7.3 / CE7.4 / CE1.6

Bibliografía y enlaces web

Bibliografía de apoyo a la teoría dada en clases al grupo de Diseño Gráfico:

- ✘ FERNÁNDEZ José Manuel, *La fabricación de las Materias Papeleras*.
Ediciones CPG.
ISBN-13:978-84-931329-5-8
- ✘ JOHANSSON Kaj, LUNDBERG Peter, RYBERG Robert. *Manual de producción gráfica*.
Recetas.
- ✘ GG (Gustavo Gili).
ISBN: 84-252-1739-3.
- ✘ POZO Rafael. *Diseño y producción gráfica*.
Ediciones CPG.
ISBN: 978-84-931329-3-4
- ✘ SHERIN, Aaris. *Sostenible. Un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes*.
GG (Gustavo Gili).
ISBN: 978-84-252-2322-8
- ✘ JARDÍ Enric, Gràfiques Orient. *Impossibles possibles*.
2008
- ✘ AMBROSE Gavin, HARRIS Paul. *Diccionario visual de preimpresión y producción*.
IndexBook.
ISBN: 978-84-92643-45-5

Bibliografía de apoyo a la teoría dada en clases al grupo de Diseño de Producto:

- ✘ CHRIS LEFTERI *Design Ltd*.
Ingredients
- ✘ ROB THOMPSON. *Manufacturing Processes for Design Professionals*.
Thames & Hudson
- ✘ MATER *in progress*.
Nuevos materiales, nueva industria
- ✘ <http://www.inventables.com/>
- ✘ <http://www.materialconnexion.com/>
- ✘ <http://www.materialslibrary.org.uk/>
- ✘ <http://www.materia.nl/>

× <http://www.materio.com/>

Programación de la asignatura

El desarrollo de la asignatura se especifica en las tablas de actividades y entregas descritas a continuación.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Grupo Diseño Gráfico

× **Semana: 1**

Actividad: Introducción a la asignatura, Impresión digital, Impresión de gran formato

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE7.7

× **Semana: 2**

Actividad: Sesión técnica a cargo de la empresa MACtac, Enunciado del proyecto 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1, CE7.7

× **Semana: 3 y 4**

Actividad: El papel como soporte de impresión

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE7.7, CE1.5, CE1.7

× **Semana: 5**

Actividad: Sesión técnica a cargo de la empresa Storaenso

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1

× **Semana: 6**

Actividad: Sesión técnica a cargo de la empresa, GuarroCasas, Enunciado del ejercicio 2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1

× **Semana: 7**

Actividad: Soportes y recursos especiales, Enunciado ejercicio 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE7.7

× **Semana: 8**

- Actividad:** Procesos y papeles ecológicos
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE7.7
- × **Semana:** 9
Actividad: Tintas especiales
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE3.1
- × **Semana:** 10
Actividad: Trabajo en grupo en clase y correcciones del Proyecto 1
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE3.1
- × **Semana:** 11
Actividad: Sesión técnica a cargo de la empresa Merck
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE3.1
- × **Semana:** 12
Actividad: Trabajos con pigmentos en el taller
Lugar: EINA Espacio Barra de Ferro
Material: Material escogido por el estudiante para la autoimpresión (soportes diversos y herramientas de impresión)
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.7
- × **Semana:** 13
Actividad: Trabajo en grupo en clase y correcciones del Proyecto 1
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE3.1
- × **Semana:** 14
Actividad: DIY, Enunciado del ejercicio 4
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE7.7
- × **Semana:** 15
Actividad: Presentación oral de los resultados del Proyecto 1, delante de tribunal
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1

× Semana: 16**Actividad:** Examen final, Presentación oral del ejercicio 4 **Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE7.3, CE7.4, CE1.5**× Semana: 17****Actividad:** Re-evaluación**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE7.3, CE7.4**× Semana: 18****Actividad:** Sesión de aplicación del proyecto I escogido a cargo de la empresa MACtac**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE1.7, CE3.1, CE7.7**Grupo Diseño de Producto****× Semana: 1****Actividad:** Familias y clasificación de nuevos materiales**Lugar:** EINA**Material:** Audiovisual**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4**× Semana: 3****Actividad:** Sistemas productivos y tecnologías emergentes**Lugar:** EINA**Material:** Audiovisual**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4**× Semana: 5****Actividad:** Métodos de búsqueda e investigación**Lugar:** EINA**Material:** Audiovisual**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4**× Semana: 7****Actividad:** Ejercicios y técnicas de generación de ideas mediante los materiales.**Lugar:** EINA**Material:** Audiovisual**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4**× Semana: 9****Actividad:** Visitas a centros de materiales / tecnológicos**Lugar:** EINA**Material:** Audiovisual

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× **Semana:** 10

Actividad: Presentaciones públicas de ejercicios

Lugar: EINA

Material: Audiovisual

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× **Semana:** 11

Actividad: Dinámicas de grupo y trabajos en equipo

Lugar: EINA

Material: Audiovisual

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× **Semana:** 12

Actividad: Investigación

Lugar: EINA

Material: Audiovisual

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× **Semana:** 13

Actividad: Herramientas de autodiagnóstico

Lugar: EINA

Material: Audiovisual

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× **Semana:** 14

Actividad: Proyecto de exploración e investigación en usos de nuevos materiales.

Lugar: EINA

Material: Audiovisual

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

ENTREGAS

Grupo Diseño Gráfico

× **Semana:** 9

Actividad: Ejercicio 2, Creación de catálogo de papel

Lugar: EINA

Material: Muestras de papel encontrados en el entorno encuadernadas de manera adecuada.

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE7.7

× **Semana:** 15

Actividad: Ejercicio 3, Soportes que transmiten información

Lugar: EINA

Material: Impresión sobre soportes alternativos (soporte + tinta + herramientas).

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.7

× Semana: 16**Actividad:** Material digital y posibles maquetas**Lugar:** EINA**Material:** Material digital i possibles maquetes.**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.7, CE3.1**× Semana: 17****Actividad:** Examen final**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** CE7.3, CE7.4**× Semana: 18****Actividad:** Ejercicio 4, DIY – Tarjetas personales**Lugar:** EINA**Material:** Variarán según cada proyecto. Impresión DIY.**Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.7**Grupo Diseño de Producto****× Semana: 18****Actividad:** Trabajo de exploración de nuevos usos de los materiales. Trabajo en equipo.**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** E1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4**× Semana: 19****Actividad:** Trabajo de investigación de nuevos materiales y sus posibles aplicaciones en el mercado. Trabajo individual**Lugar:** EINA**Material:** -**Resultados de aprendizaje:** E1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × CE1.5** Evaluar objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables con el fin de detectar problemas de diseño en relación a las características y prestaciones de los

materiales o los procesos de fabricación.

- × **CE1.6** Aportar soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación
- × **CE1.7** Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño

Resultados del aprendizaje

- × **CE.3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear de manera verosímil los anteproyectos de diseño

Competencia

- × **CE7** Demostrar que entiende los materiales, sus calidades, los procesos y los costes de fabricación Resultados del aprendizaje
- × **CE7.3** Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales
- × **CE7.4** Describir los sistemas de transformación industrial de materiales para plantear proyectos de diseño
- × **CE7.5** Definir las tecnologías de construcción e instalaciones necesarias para dar viabilidad a proyectos de diseño de interiores
- × **CE7.6** Definir las tecnologías de construcción industrial y tratamiento de materiales usuales en el diseño de producto
- × **CE7.7** Usar los recursos que procuran las artes gráficas para el desarrollo de proyectos de diseño

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Proyectos 1

Después de la introducción al desarrollo de un proyecto de diseño global que se ha realizado en la asignatura Introducción al Proyecto de Diseño de primero, los estudiantes pueden optar a realizar proyectos de sectores específicos que se corresponden con la oferta de menciones del Grado (a excepción de la mención Cultura del Diseño, que tendría una presencia transversal en todos los ámbitos).

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas (fruto del análisis de realidades complejas con el objetivo de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Código

200654

Créditos

12 ECTS

Curso

2

Semestre

a

Materia

Proyectos

Profesorado

[Josep Alemany](#)

[Winfred Bährle](#)

[Iñigo Correa](#)

[Anna Fuster](#)

[Pilar Górriz](#)

[Jo Milne](#)

[Javier Nieto Cubero](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Todos los ámbitos de proyectos propuestos en Proyectos 1, presuponen la adquisición previa de las competencias del nivel requerido en Introducción al Proyecto de Diseño de primer curso. Además, hay tres ámbitos vinculados a las asignaturas Informática aplicada al diseño de texto e Imagen e Informática aplicada al diseño de espacios y volúmenes que tienen como prerrequisito haber cursado una de estas dos asignaturas.

Los tres ámbitos de proyectos con prerrequisitos de competencia son:

Contenidos de la asignatura

1R SEMESTRE

- × **Diseño de elementos de comunicación gráfica** (Pilar Górriz)
- × **Diseño web y edición digital** (Anna Fuster)
- × **Creación visual: serigrafía, linogravado y fotolito** (Jo Milne)
- × **Diseño de elementos urbanos: la mesa y el jardín** (Josep Alemany e Iñigo Correa)

2N SEMESTRE

- × **Diseño editorial: el libro y la experiencia de lectura** (Winfred Bährle)
- × **Diseño web y edición digital** (Anna Fuster)
- × **Usos del plástico en el diseño de producto** (Javier Nieto)
- × **Interiorismo doméstico y comercial** (Josep Alemany e Iñigo Correa)

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × **Actividad:** Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados.
ECTS: 5%
Resultados del aprendizaje: CE1, CE2.
- × **Actividad:** Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE7.
- × **Actividad:** Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE5, CE6.
- × **Actividad:** Presentación de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones.

ECTS: 10%

Resultados del aprendizaje: CE2, CE6,CE17.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

× **Actividad:** Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto.

ECTS: 10%

Resultados del aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

× **Actividad:** Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.

ECTS: 10%

Resultados del aprendizaje: CE19.

× **Actividad:** Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto.

ECTS: 45%

Resultados del aprendizaje: CE1, CE2, CE10, CT9, CT10, CT12, CT19.

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. Los profesores harán un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos por medio de una memoria escrita y su defensa oral.

Bibliografía y enlaces web

El alumno dispondrá de una bibliografía específica para cada taller facilitada por el profesor correspondiente

Programación de la asignatura

DISEÑO DE ELEMENTOS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA (PILAR GÓRRIZ)

× **Semanas 1-3:** Resolución de problemas de comunicación en diferentes contextos. Ejercicios semanales.

× **Semanas 4-10:** Proyecto de sistema de identidad y campaña. Aplicación a diferentes soportes de comunicación digitales e impresos. Entregas semanales de las diferentes fases del proyecto.

- ✘ **Semanas 11-13:** Encargo real de una pieza de comunicación para empresa del sector de las artes gráficas.
- ✘ **Semanas 13-16:** Encargo real de una pieza promocional para empresa del sector editorial.

DISEÑO WEB Y EDICIÓN DIGITAL (ANNA FUSTER)

La primera parte del curso se centrará en el conocimiento del medio, sus características específicas y el aprendizaje de las técnicas necesarias para desarrollar un proyecto web. Se llevarán a cabo sesiones teóricas combinadas con la realización de proyectos de corta duración donde se pondrán en práctica los conceptos y técnicas explicados en clase. Además de los conceptos técnicos, se introducirán los programas informáticos (Fireworks y Dreamweaver) con los que se llevarán a cabo proyectos breves.

La segunda parte del curso se basará en la realización de un proyecto de diseño web completo, con todas las fases. Consistirá en el rediseño de una web, donde habrá que aplicar los conocimientos aprendidos en la primera parte. Habrá que realizar el análisis de la web, la propuesta de mejora, el mapa web, el wireframe, la maqueta gráfica y la maquetación de plantillas HTML+CSS.

En las sesiones presenciales se realizará el seguimiento de cada fase del proyecto con exposiciones públicas en las que se discutirán los diferentes aspectos tratados, así como el seguimiento individual y la resolución de dudas técnicas. El desarrollo de los trabajos en cada fase lo realizará el alumno de manera autónoma, puesto que dispondrá de los conocimientos de base necesarios para llevarlos a cabo.

Al final del proceso, se hará una presentación de trabajos y evaluación de resultados del proyecto. Las entregas se llevarán a cabo a través del espacio web de cada alumno siempre que sea posible. Cada alumno dispondrá de un blog personal donde irá colgando los enlaces en los ejercicios realizados y dónde recogerá toda la información relacionada con las actividades del curso.

CREACIÓN VISUAL: SERIGRAFÍA, LINOGRAVADO, Y FOTOLITO (JO MILNE)

La asignatura plantea la introducción al lenguaje gráfico como herramienta de reproducción e interpretación.

La introducción técnica a diferentes procesos (linogravado, serigrafía y fotolitografía) y una breve exposición teórica sobre su utilización por diferentes artistas y diseñadores en el pasado y el presente.

Realización y presentación de un portafolio personal, con ejercicios, investigando y experimentando con los diferentes procesos, y la manipulación y evolución de una imagen a través de la serialización y su desarrollo en un proyecto final.

En el proyecto final se pretende que el estudiante desarrolle un trabajo personal que sea una cartografía de la realidad geográfica del Barrio Gótico de Barcelona incorporando algunos o todos los procesos técnicos en formatos que reflejan una interpretación

contemporánea de los formatos antiguos estudiados.

La mayor parte del trabajo se realizará en el taller de "Barra de Ferro". Debido a la necesidad de la maquinaria para desarrollar la especificidad del trabajo, los estudiantes harán los ejercicios en el taller.

Fuera del horario lectivo se pide una dedicación aproximada de 50 horas de investigación de la información, lectura, realización de esbozos, etc. La lectura y visionado de catálogos y la visita a los museos del barrio son importantes para la conceptualización de los contenidos de los trabajos.

DISEÑO DE ELEMENTOS AMBIENTALES EN EL INTERIOR Y EN EL EXTERIOR (JOSEP ALEMANY E IÑIGO CORREA)

Primer semestre - Diseño de elementos ambientales en el interior y en el exterior

× **Primer ejercicio:** Diseño de una escalera de vecinos y de su cabina de ascensor.
Forma general del conjunto, prefijada.

× **Segundo ejercicio:** Diseño de una parada de bus para la ciudad de Barcelona.

Los estudiantes se considerarán "presentados" sólo si han entregado los cuatro ejercicios del curso, si se han matriculado para los dos semestres, o los dos ejercicios correspondientes al semestre en el que se han matriculado, si sólo lo han hecho en uno. Si, durante el curso, un estudiante no ha entregado puntualmente algún ejercicio, éste podrá ser entregado el día de la entrega del segundo ejercicio del segundo semestre.

DISEÑO EDITORIAL: EL LIBRO Y LA EXPERIENCIA DE LECTURA. (WINFRED BAHRLE)

1. Introducción a los diferentes tipos de lectura de libros según las características del texto y del grupo de lectores. Analizaremos libros impresos y se realizarán ejercicios de selección de tipografía y definición de caja de texto para todos los tipos de lectura.
2. Proyecto de un libro de lectura, incluyendo tipografía de todas las partes del interior, diseño de cubiertas, guardas, sobrecubiertas, estuche).
3. Proyecto de libro-objeto que recoja y facilite una experiencia de lectura adaptada al texto.

USOS DEL PLÁSTICO EN EL DISEÑO DEL PRODUCTO (JAVIER NIETO)

Se realizará un proyecto global y diferentes workshops/ejercicios básicos orientados a los materiales plásticos y las diversas tecnologías asociadas a los mismos.

El proyecto global se realizará individualmente. Se escogerá un objeto por parte del alumno y se validará por parte del profesor. El producto será de complejidad media/alta. Estará conformado por materiales plásticos principalmente, sin excluir la posibilidad de contener algunas partes en otros materiales. En la etapa final del proyecto el alumno tendrá que presentar el producto a nivel de fabricación (proyecto ejecutivo).

Intercalados a lo largo del proyecto y con el objetivo de estudiar y aclarar dudas técnicas

que puedan surgir, se realizarán varios workshops (realizados en grupo) sobre temáticas como los materiales plásticos, cuestiones mecánicas y estructurales, principios estéticos, procesos, uniones, ergonomía, etc... El objetivo de estos workshops es introducir y madurar los conocimientos técnicos necesarios para el proyecto desde una aproximación práctica.

INTERIORISMO DOMÉSTICO Y COMERCIAL (JOSEP ALEMANY E IÑIGO CORREA)

- × **Primer ejercicio:** Diseño de un espacio interior doméstico en la ciudad de Barcelona.
- × **Segundo ejercicio:** Diseño de un establecimiento comercial (de función a elegir por el estudiante) situado en planta baja, en un edificio concreto de la ciudad de Barcelona.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.
- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.
- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.
- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.
- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.
- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.
- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.
- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Proyectos 2

Después de la realización de un mínimo de 2 proyectos de diseño específicos que se han realizado en la asignatura Proyectos 1 de segundo, los estudiantes pueden optar nuevamente a realizar proyectos que se correspondan con la oferta de menciones del Grado (a excepción de la mención Cultura del Diseño, que tendría una presencia transversal en todos los ámbitos).

En el tercer curso se cambia la exigencia en el aprovechamiento de los ejercicios. Se exige mayor detalle y se pide una complejidad de soluciones al máximo nivel.

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas (fruto del análisis de realidades complejas con objeto de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Son igualmente objetivos:

- ✘ La realización de proyectos aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y de unos requerimientos de programa simulados.
- ✘ Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de diseño y aportar soluciones alternativas con objeto de evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.
- ✘ Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos, considerando sus requerimientos técnicos, procesos y costes a los que tendrá que estar sometido el proyecto.
- ✘ El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.
- ✘ Se desarrollarán capacidades resolutorias y se fomentará la investigación de toma de decisiones

Código

200669

Créditos

12 ECTS

Curso

3

Semestre

a

Materia

Proyectos

Profesorado[Josep Aregall](#)[Rosa Clotet](#)[Francesc Crous](#)[Miquel Espinet](#)[Diego Fernández](#)[Tilman Solé](#)[Philip Stanton](#)**Idiomas**

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Todos los ámbitos de proyectos propuestos a Proyectos 2, presuponen la adquisición previa de las competencias al nivel requerido en Introducción al Proyecto de Diseño de primer curso y algunas en el nivel de Proyectos 1 de segundo curso, con las siguientes restricciones:

- ✘ Hay que haber cursado Interiorismo doméstico y comercial o Diseño de elementos urbanos: el banco y la escalera para escoger Diseño de vivienda o Intervenciones Urbanas.
- ✘ Hay que haber cursado Diseño web y edición digital para escoger Diseño Web. Estrategias e implantación. Se recomienda haber cursado Usos del plástico en el diseño de objetos para escoger Producto industrial por el equipamiento doméstico
- ✘ Además, hay tres ámbitos que tienen como prerrequisitos haber cursado una de estas dos asignaturas de informática de segundo: Informática aplicada al diseño de texto e imagen o Informática aplicada al diseño de espacios y volúmenes.
- ✘ Hay que haber cursado Informática aplicada al diseño de texto e imagen para cursar Comunicación de marca.
- ✘ Hay que haber cursado Informática aplicada al diseño de espacios y volúmenes para cursar Interiorismo doméstico e Intervenciones urbanas

Contenidos de la asignatura

1r semestre

- ✘ Comunicación de marca (profesores Tilman Solé y Jordi Duró)
- ✘ Proyectos de interiores I (profesores Rosa Clotet y Miquel Espinet)
- ✘ Proyectos de iluminación. Diseño de lámparas (profesor Josep Aregall)

2n semestre

- ✘ Proyectos de interiores II (profesores Rosa Clotet y Miquel Espinet)
- ✘ Diseño web. Estrategias e implantación (profesor Diego Fernández)
- ✘ Ilustración (profesor Philip Stanton)
- ✘ Producto industrial para el equipamiento doméstico (profesor Francesc Crous)

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados
ECTS: 5%
Resultados de aprendizaje: CE1, CE2
- ✘ Taller de tecnología: asistencia a la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE7
- ✘ Taller de representación: asistencia a la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE5, CE6
- ✘ Presentació de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE2, CE6, CE17

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE19
- ✘ Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto
ECTS: 45%
Resultados de aprendizaje: CE19

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 60 % de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y en la defensa oral de los proyectos. El 40% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 40%, el 10 % corresponde a la asistencia.

La evaluación final de los proyectos se llevará a cabo por el equipo completo de profesores de la asignatura.

La asistencia a clases es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. No se evaluará al estudiante que no haya entregado todos los proyectos y/o prueba final, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No presentado".

La nota final es la media entre las notas de los dos talleres cursados, el 1er y 2do semestre. Los estudiantes que suspendan algún taller tendrán que presentarse obligatoriamente a la prueba de recuperación del taller suspenso. Las recuperaciones de ambos semestres se realizarán a final de curso.

Programación de la asignatura

COMUNICACIÓN DE MARCA (PROFESORES JORDI DURÓ Y TILMAN SOLÉ)

Gran parte de los encargos de diseño gráfico parten de imágenes de marca ya existentes. Estas marcas requieren de una comprensión previa de su universo visual y conceptual por parte del grafista. A partir del análisis del 'tono de voz' específico de cada marca crearemos las piezas puntuales (que tendrán briefings concretos e individuales)

El objetivo de la asignatura es crear piezas de comunicación que amplíen creativamente el universo de marca específico para cada caso. La creación de contenidos, ya sean meramente publicitarios o que den valor añadido de cualquier tipo será el núcleo conceptual de la asignatura. Se valorará especialmente el enfoque, las soluciones creativas, y se investigará en el descubrimiento de nuevos apoyos comunicativos.

El curso consistirá en cuatro encargos con briefing real y presentación (siempre que sea

posible) a cliente. Cada planteamiento de encargo vendrá acompañado de una clase teórica donde se dará material audiovisual suficiente para tener una visión completa del sector, el tipo de segmento pertinente y soluciones creativas exitosas ya empleadas. También se dará bibliografía adecuada para cada caso.

Los ejercicios incluirán, entre otros, brochures, piezas promocionales, microsites y acciones 360°. Los trabajos serán individuales, aun así, las clases serán de taller con corrección pública y se valorará la participación del grupo, el trabajo continuado y la capacidad autocrítica del alumno.

PROYECTOS DE INTERIORES I Y II (PROFESORES ROSA CLOTET Y MIQUEL ESPINET)

Ambas asignaturas de Proyectos 2 constan de dos grupos (uno por profesor) que abordan temáticas y programas similares para sumar esfuerzos de cara a los alumnos, en cuando al aprendizaje de herramientas proyectuales. Tanto uno como el otro plantearán 2 ejercicios. El primer ejercicio, tiene una misma temática pero diferente programa para los dos grupos, aplicando los mismos objetivos pero las resoluciones de los proyectos se plantean separadamente. En el segundo se plantean ejercicios similares para preservar intereses y conceptos pedagógicos, y obtener resultados compatibles.

Descripción de los ejercicios:

× Proyectos de Interiores I

1r ejercicio: Intervención en local comercial de volumen mediano o pequeño.

Programa grupo 1: local para bar restaurando.

Duración del ejercicio: 8 semanas.

Programa grupo 2: local para alimentación y carta de vinos.

Duración del ejercicio: 8 semanas. **2o ejercicio:** Participación como escuela en el concurso Habitácola ARQUINFAD.

Programa predeterminado por el jurado del FAD. Programa común con grupos separados.

Duración del ejercicio: 8 semanas.

× Projectes d'interiors II **1er ejercicio:** Intervención en el paisaje.

Programa grupo 1: paisatge rural.

Duración del ejercicio: 6 semanas.

Programa grupo 2: paisaje urbano.

Duración del ejercicio: 6 semanas

2o ejercicio: Proyección y resolución ejecutiva de un espacio doméstico con intervención volumétrica de accesos y escalera. Programa común con grupos separados

Duración del ejercicio: 12 semanas.

PROYECTOS DE ILUMINACIÓN, DISEÑO DE LÁMPARAS (JOSEP AREGALL)

La luz ya existe. En todos sus matices y tonos, el sol, la luna, el fuego, nos dan a través de pantallas casuales, todas las versiones y efectos de la luz. La luz no la podemos diseñar.

Debemos encontrar, mediante una tecnología adecuada y unos materiales oportunos, lo que nuestra memoria y nuestro deseo buscan. El curso se desarrollará en tres proyectos de diferente duración con el objetivo de diseñar tres lámparas según los siguientes conceptos:

- ✘ Proyectar desde el encargo.
- ✘ Diseñar una lámpara para un programa concreto de espacios para un uso específico, estudiando el *brief* y el target correspondiente a este programa. Proyectar desde la necesidad.
- ✘ Diseñar una lámpara que resuelva una nueva necesidad: leer en el espacio público.
- ✘ Analizar el espacio público para llegar a una versión bastante íntima como para que permita realizar una acción como la lectura.
- ✘ Proyectar desde la emoción.
- ✘ Hacer una lámpara de pie real a partir de un recuerdo propio, de un texto, de un poema, de un deseo que evoque una luz,... Una vez hecho el objeto que sugiera metafóricamente esta luz, encontrar todas las soluciones para que se pueda reproducir industrialmente y adaptarlo a todas las versiones de escala y modalidad que corresponda.

Además de diseñar las lámparas, cada proyecto conllevará hacer una serie de trabajos consecutivos que servirán de camino y de apoyo. Todos los trabajos del proyecto se corregirán públicamente y en conjunto con todos los alumnos que deberán llegar a un acuerdo consensuado sobre la coherencia y la oportunidad de las propuestas.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, las comunicaciones y los espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE1.8** Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- ✘ **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientadas a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un

proyecto de diseño

Competencia

- × **CE3** Sintetizar los conocimientos y las habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE7** Demostrar que comprende los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, sobre los procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.8** Realizar un presupuesto razonado y plausible de un proyecto de diseño.
- × **CE7.9** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar que comprende los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, el marketing, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.5** Aplicar en el proyecto parámetros antropométricos y perceptivos, y criterios ergonómicos de acuerdo con las características de uso del mismo.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

- × **CE19** Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.6** Formular un análisis de diseño que conduzca a un programa de actuación a partir de la recogida de datos cuantitativos y cualitativos, tests experimentales, entrevistas e interpretación de datos pre-existentes.
- × **CE19.7** Evaluar críticamente los resultados y la eficiencia del proyecto a partir de los objetivos definidos por el programa utilizando el análisis comparativo con la realidad pre-existente.

Competencia

- × **CE20** Demostrar que es capaz de aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE20.2** Verificar durante el proceso de diseño y demostrar en la presentación, como actúan los principios físicos elementales en objetos y espacios proyectados

COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

- × **CT6** Tener capacidad para trabajar en equipo y tener aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y las diversas disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Demostrar que tiene capacidad resolutoria y para tomar decisiones.
- × **CT10** Demostrar que tiene motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT12** Demostrar que tiene capacidad para integrar y sintetizar conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto del entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con una atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Recursos audiovisuales para el diseño

El diseñador/creativo tiene que estar al día y experimentar con los recursos informáticos como medio para dar a conocer su trabajo, es decir, para materializar ideas y proyectos de una manera profesional y competitiva. Por esta razón, en esta asignatura nos adentraremos en el medio audiovisual con las herramientas informáticas de creación gráfica y audiovisual.

Objetivos formativos:

1. Adquirir conocimientos y experimentación en el desarrollo del diseño gráfico para pantalla: móviles, Internet, dispositivos con pantallas gráficas de diferentes medidas, touch screen, etc.
2. Desarrollar criterios de análisis y crítica en el ámbito del estudio de la asignatura: a) Informática aplicada en la jerarquía de la información en pantalla b) Interactividad, roll overs y touch en interfaz de usuario. c) Composición visual, tipografía, narrativas e hipervínculos. Gráfica en movimiento. d) Arte por ordenador y normas de diseño
3. Profundizar e integrar conocimientos sobre programas de base vectorial y mapa de bits para realizar diseños gráficos de aplicaciones multimedia.
4. Adquirir capacidad para diseñar, ilustrar y animar con herramientas de creación audiovisual. Saber hacer una presentación.
5. Lograr destreza en la organización de la información para el diseño gráfico audiovisual.
6. Importar diseños desde programas de creación visual y, a continuación, crear animación y contenido interactivo básico en software de animación especializado.
7. Conocer tipos de ficheros empleados en proyectos multimedia. Hacer un buen uso de los recursos.
8. Crear experiencias gráficas animadas e interactivas de nivel básico/medio. Se trabajará en formato "demo" y no de prototipo.
9. Se valorará la capacidad de experimentación, curiosidad e iniciativa para encontrar nuevas formas de comunicar las ideas y contenidos trabajados en clase.

Código

200653

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Informatica aplicada

Profesorado[Núria Andreu](#)[Claudio Molina](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

Los requisitos para cursar la asignatura de manera óptima son:

- ✗ a) Estar familiarizado con el entorno de trabajo del ordenador, periféricos y sistema operativo OSX (Mac).
- ✗ b) Tener conocimientos básicos a nivel de usuario de programas de dibujo vectorial Adobe Illustrator y de programas de base bitmap (mapa de bits) Photoshop.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

Programa de base vectorial. Adobe Illustrator CS5. Extensión: 15% del curso.

- ✗ Preparación del fichero ai en capas para exportar por la animación en Flash
- ✗ Importación y exportación de ficheros recibidos en otros formatos
- ✗ Creación de animaciones Flash
- ✗ Trabajar con símbolos y biblioteca
- ✗ Crear pinceles y efectos de ilustración
- ✗ Trabajar en RGB y medidas de la mesa de trabajo
- ✗ Trabajar con las nuevas características de Illustrator CS5

BLOQUE II

Programa de base mapa de bit. Adobe Photoshop CS5. Extensión: 40% del curso.

- ✗ Preparación del fichero psd en capas para exportar para la animación en Flash
- ✗ Trabajar con los diferentes elementos de las capas. Importar vectores
- ✗ Paleta de medidas
- ✗ Crear pinceles
- ✗ Trabajar en RGB y medidas de la mesa de trabajo

- × Retoque y transformación
- × Gestión del color
- × Trabajar con nuevas características de Photoshop CS5

BLOQUE III

Programas de animación y creación de experiencias gráficas. Adobe Flash CS5.
Extensión: 35% del curso.

- × Entorno de trabajo, Línea de tiempo, Biblioteca, Panel de acciones
- × Trabajar con símbolos y velocidad en fotogramas
- × Diferentes tipos de animación con la línea de tiempo
- × Tipo de ficheros útiles, fla y swf.
- × Importación y uso de sonido con animaciones Flash
- × Importación de vídeo a fichero Flash
- × Importación de ficheros Adobe Illustrator y Photoshop
- × Interactividad básica con Actionscript 3.0
- × Trabajar con nuevas características de Flash CS5

BLOQUE IV

Teoría y análisis de la imagen digital. Extensión: 10% del curso.

- × Imagen digital e interfaces de pantalla: ordenador, móvil, touch screen...
- × Análisis formal de la imagen digital
- × Análisis contextual de la imagen digital en relación a los apoyos y dispositivos trabajados en clase
- × Análisis funcional de la imagen: usabilidad, jerarquía de la información, analogización interacción...
- × Comunicación y narrativas de los contenidos: hipertexto, hipermedia, niveles de interacción, tiempo de lectura...

Metodología docente y actividades formativas

Metodología docente.

La asignatura combina una parte teórica, una práctica y otra de presentaciones. Las clases teóricas y prácticas están relacionadas por temáticas, puesto que el objetivo es profundizar en el contenido impartido diariamente.

Las actividades formativas tendrán una duración de 75 horas, y estarán fundamentadas en la aplicación y síntesis de los procedimientos informáticos adquiridos a las clases teóricas y los seminarios técnicos.

1. Apartado teórico.

Dedicación: 15 horas

Las sesiones de teoría servirán para reflexionar sobre el medio de creación digital y sobre los trabajos realizados por los estudiantes.

El objetivo de esta parte es ofrecer herramientas de análisis y crítica a los estudiantes para comprender mejor el ámbito de creación audiovisual en el que se trabajará en la asignatura. A tal fin, se realizarán trabajos de investigación sobre diferentes temas de interés común y se compartirá la información con los compañeros en sesiones de debate e intercambio.

También se darán a conocer trabajos de artistas y diseñadores para adquirir una visión abierta de las herramientas informáticas y de los medios de creación gráfica y creación por ordenador

2. Apartado técnico.

Dedicación: 37,5 horas

Tutorial de programas: Se da una explicación como introducción de cada tema, donde la teoría sirve de espaldarazo a los ejercicios que se realizarán en el taller. Se ofrecen a los estudiantes los elementos necesarios para que puedan continuar ampliando conocimiento y formar su auto-aprendizaje.

Taller: Realización de ejercicios para practicar las herramientas informáticas. La duración variará según la complejidad del ejercicio. Los ejercicios de taller se realizarán en clase y/o como trabajo autónomo fuera del aula.

Ejercicios: Los ejercicios se basan en la aplicación y síntesis de los conocimientos adquiridos en las clases de teoría y práctica.

3. Apartado de prestaciones.

Dedicación: 15 horas

Tutorías: Correcciones en clase, mientras se trabajen los ejercicios. Seguimiento del proceso de aprendizaje del estudiante.

Presentaciones: Exposición en clase de trabajos teóricos y prácticos por parte de los estudiantes; defensa y crítica de los mismos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases Teóricas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

Competencias: CE3 , CT11.

✘ Tutoriales de programas

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el autoaprendizaje.

Competencias: CE3, CE3.14, CT5.

✘ Taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Ejercicios en el aula con asistencia y

resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados.

Competencias: CE9, CE9.5, CE3.14, CT5, CT11.

✘ Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos.

Competencias: CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases teóricas y tutoriales de programas

Horas: 26h

Resultados del aprendizaje CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Taller

Horas: 11h

Resultados del aprendizaje CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Realización de ejercicios

Horas: 38h

Resultados del aprendizaje CE3, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

Evaluación

Modalidad de evaluación

El sistema de valoración del trabajo del estudiante es de evaluación continua. Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la Carpeta del estudiante, o Portfolio, donde se recopilarán el conjunto de ejercicios y trabajos realizados a lo largo del curso. Este conjunto de trabajos contará el 70% de la nota final. El 30% restante evaluará la asistencia, el seguimiento, el aprovechamiento y la participación activa en los tutoriales del programa y las sesiones de taller.

La asistencia a clase y la entrega puntual de los trabajos son obligatorios.

En caso de ausencia o no presentación de trabajos se tendrán que entregar los trabajos pendientes el último día de clase, con una penalización en la nota final que no permita obtener más de un 6. En el caso de no haber aprobado la asignatura, y para optar a una segunda evaluación, se tendrán que presentar trabajos que establezcan los profesores y el portafolio la semana siguiente a la finalización del curso.

La no presentación total de los trabajos y la ausencia injustificada de más de un 20% de las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".

Criterios de evaluación.

Cada una de las actividades y ejercicios que se realicen durante la asignatura tendrá sus objetivos y criterios de evaluación específicos, que se harán explícitos a los estudiantes en el enunciado de cada ejercicio.

Los criterios de evaluación de contenidos se corresponden con el contenido de las competencias a lograr.

Los criterios de evaluación de procedimientos se corresponden con los requisitos mencionados en el apartado de Modalidad de evaluación.

Actividades de evaluación

- ✘ *Corrección Ejercicio 1. Sistema de iconos*
Horas: 2h
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✘ *Corrección Ejercicio 2. Gadget*
Horas: 2h
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✘ *CCorrección Ejercicio 3. Aplicación para el móvil*
Hores: 2h
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✘ *Corrección Ejercicio 4. Animación de la aplicación para el móvil*
Horas: 2h Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✘ *Corrección Ejercicio 5. Proyecto de animación para Internet*
Horas: 2h
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✘ *Corrección del portafolio*
Horas: 2h
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

Bibliografía y enlaces web

TÉCNICAS Y TUTORIALES ESPECÍFICOS PARA EL DISEÑO POR ORDENADOR.

- ✘ [Proyectos de ilustración y diseño, proceso creativo y comentarios](#) (en inglés)
- ✘ [Portfolios on-line artistas, profesionales y no profesionales](#) (en inglés)

ADOBE ILLUSTRATOR

- ✘ [Tutoriales 1](#) (en inglés)
- ✘ [Tutoriales 2](#) (en inglés)
- ✘ [Ayuda oficial de Adobe Illustrator](#) (en castellano)

ADOBE PHOTOSHOP

- × [Tutoriales 1](#) (en inglés)
- × [Pinceles interesantes](#) (en inglés)
- × [Tutoriales 2](#) (en inglés)
- × [Tutoriales de retoque de imagen](#) (en inglés)
- × [Ayuda oficial de Adobe Photoshop](#) (en castellano)

ADOBE FLASH

- × [Tutoriales 1](#) (en castellano)
- × [Tutoriales 2](#) (en inglés)
- × [Tutoriales nivel avanzado/Profesional](#) (en inglés) *Recomendado solo como material de interés para un futuro ☺*
- × [Ayuda oficial de Adobe Flash](#) (en castellano)
- × [Publicación + tutoriales de la Suite de Adobe CS5](#) (en inglés)

LIBROS DE ANIMACIÓN CLÁSICA (NO DIGITAL) EN CARTOONS:

- × *The Animator's Survival Kit*. Richard Williams.

TEMAS DE ANIMACIÓN EN GENERAL: HISTORIA, TÉCNICAS, APLICACIONES, ETC.

- × *The Animation Bible!*. Maureen Furnis.

LECTURAS DE REFERENCIA.

- × Druckrey, T. *Electronic Culture. Tecnology and visual representation*.
New York: Aperture Foundation, 1996.
- × Charlie Gere. *Digital Culture*.
Londres: Reaktion Books, 2002.
- × Gianetti, Claudia. *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*.
Barcelona: L'Angelot, 2002.
- × Himanen, P. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*.
Barcelona: Ediciones Destino, 2002.
- × Kerckhove, D. *Inteligencias en conexión*.
Barcelona: Gedisa, 1999.
- × Kuspit, Donald [ed]. *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*.
Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2005.
- × Landow, George P. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica*

contemporánea y la tecnología.

Barcelona: Paidós, 1992.

- ✘ Lessig, L. ***El código y otras leyes del ciberespacio***
Madrid: Taurus Ediciones, 2001.
- ✘ Lunenfeld, P. ***The Digital dialectic. New essays on new media.***
Massachusetts: The MIT Press, Cambridge, 2000.
- ✘ Manovich, Lev. ***El lenguaje de los nuevos medios de comunicación.***
Barcelona: Paidós Comunicación, 2007.
- ✘ Marchán Fiz, Simón [ed]. ***Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes.***
Barcelona: Paidós, 2006.
- ✘ Molina, Ángela; Landa, Kepa [ed]. ***Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios.***
Valencia: Diputación de Valencia, 2000.
- ✘ Molinuevo, José Luís. ***Humanismo y nuevas tecnologías.***
Madrid: Alianza, 2004.
- ✘ Tribe, Mark; JANA, Reena. ***Arte y nuevas tecnologías.***
Colonia: Taschen, 2006.
- ✘ VIRILIO, Paul. ***El ciber mundo, la política de lo peor.***
Madrid: Cátedra, 1997.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DEL APRENDIZAJE

- ✘ **Semana:** 1 a 3
Actividad: 1) Adobe Illustrator CS5 Ilustración vectorial: Sistema de iconos para Ipad, Iphone, o similar.
Lugar: EINA
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✘ **Semana:** 4 a 7
Actividad: 2) Adobe Illustrator CS5 Ilustración vectorial: Gadget (Iphone, reproductor mp3, o similar, etc.)
Lugar: EINA
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✘ **Semana:** 8 a 10
Actividad: 3) Adobe Photoshop CS5 Ilustración/diseño de base bit map: Diseño gráfico de una aplicación para móvil.
Lugar: EINA
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✘ **Semana:** 11 a 14

Actividad: 4) Adobe Flash CS5 Animación de la aplicación para móvil.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana:** 15 a 16

Actividad: 5) Adobe Photoshop CS5 / Adobe Illustrator CS5 Diseño gráfico para proyecto de animación para Internet. Banners.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana:** 17 a 19

Actividad: 6) Adobe Flash CS5 Animación de los banners.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

ENTREGAS

× **Semana:** 4

Entrega: 1) Adobe Illustrator CS5 Ilustración vectorial: Sistema de iconos para Ipad, Iphone, o similar.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana:** 8

Entrega: 2) Adobe Illustrator CS5 Ilustración vectorial: Gadget (Iphone, reproductor mp3, o similar, etc.)

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana:** 12

Entrega: 3) Adobe Photoshop CS5 3) Adobe Photoshop CS5 Ilustración/diseño de base bit map: Diseño gráfico de una aplicación para móvil.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana:** 15

Entrega: 4) Adobe Flash CS5 Animación de la aplicación para móvil.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana:** 17

Entrega: 5) Adobe Photoshop CS5 / Adobe Illustrator CS5 Diseño gráfico para proyecto de animación para Internet. Banners.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana:** 17 i 18

Entrega: Porfolio con los ejercicios del curso y trabajo de investigación teórica.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana:** 19

Entrega: 6) Adobe Flash CS5 Animación de los banners.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia:

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE3.14** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador en las diferentes fases de un proyecto de diseño.

Competencia:

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE9.5** Dominar a nivel de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que van produciéndose.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Recursos informáticos para el diseño

La herramienta informática se ha convertido en una herramienta técnica esencial para el diseñador, y el mercado le exige un uso ágil y fiable en diferentes programas y sistemas operativos, por lo tanto se plantean los siguientes objetivos formativos:

1. Lograr la capacidad de trabajar con agilidad con los dos sistemas operativos más extensos: MacOS X y Windows.
2. Utilizar los recursos, entornos y programas informáticos más adecuados para cada ámbito del diseño.
3. Adquirir los conocimientos básicos sobre los programas más adecuados por: la Ilustración, la compaginación, la edición y tratamiento de imágenes, dibujo y altiplanos con dos dimensiones "2D", modelado paramétrico con tres dimensiones "3D" y la infografía.
4. Conocer las particularidades a tener en cuenta a la hora de preparar originales, archivos y altiplanos a través de diferentes sistemas de impresión, producción y aplicación.
5. Reconocer y utilizar de manera óptima los diferentes formatos y extensiones de los documentos informáticos.
6. Dominar la importación y exportación de archivos entre los diferentes programas, así como las compatibilidades e incompatibilidades existentes entre ellos.
7. Lograr los conocimientos necesarios para trabajar con programas de base vectorial y mapas de bit.
8. Adquirir los aspectos básicos sobre los programas de tratamiento de imágenes.
9. Conocer y desarrollar los diferentes lenguajes gráficos propios de cada una de las herramientas que nos facilitan los programas informáticos disponibles, en la resolución de actividades docentes concretas.
10. Entender y aplicar las ventajas de trabajar con programas paramétricos de diseño.
11. Motivación para la calidad, el rigor y el orden, para llevar a cabo un proyecto de diseño y la presentación de este.

Código

200642

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Informática

Profesorado

[Sara Coscarelli](#)

[Vivian Fernàndez](#)

[Oriol Ventura](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para la asignatura Recursos Informáticos para el Diseño, pero se recomienda haber aprobado las asignaturas del 1er semestre.

Contenidos de la asignatura

1. Introducción a la informática y al entorno de trabajo

Hardware: Arquitectura interna; Periféricos de entrada y de salida. Software: Sistemas operativos (Windows, OsX); Aplicaciones orientadas a diseño y especialidades del diseño. Personalización del entorno.

2a. Programas Mac de base vectorial

El área de trabajo. Introducción al dibujo vectorial. Uso del color. Trabajo con texto. Digitalización e importación de imágenes. Trabajo con capas. Importación y exportación de archivos: Importación de diferentes tipos de archivo. Opciones y formatos de exportación. Imprimir: Preparación del original para imprenta. Creación de archivos pdf.

2b. Programas PC de dibujo y planos con dos dimensiones "2D"

El área de trabajo. Control del espacio y de las vistas. Herramientas de dibujo 2D. Herramientas de modificación del dibujo 2D. Herramientas de diferenciación y organización del dibujo 2D: Capas; Bloques y Bibliotecas; Estilos y Color. Acotación. Trabajo entre varios ficheros. Copia / Exportación / Importación. Espacio de trabajo y Espacio de impresión.

3a. Programas Mac de base de mapas bit

El área de trabajo. Trabajo con selecciones. Las capas: conocimientos básicos. Pintura y edición: Identificación y funciones específicas de las herramientas de pintura y edición; Paletas de color, muestras y selector de color. Introducción a la corrección y restauración de imágenes. Automatización de tareas.

3b. Programas PC de modelado paramétrico con tres dimensiones "3D"

El espacio de trabajo de un programa paramétrico 3D y la diferenciación con otros programas. Introducción al croquis. Herramientas básicas del dibujo 3D: Extrusión; Corte; Revolución. La intención y planificación del proceso de diseño. Herramientas avanzadas del dibujo 3D: Barrido; Recubrimiento. Diferencias entre el modelado sólido y el modelado de superficies.

El ensamblaje entre diferentes partes del objeto: Relaciones de posición; Visualización y color. La realización de planos a partir del modelado. Archivos, Exportación e Importación.

4a. Programas Mac de compaginación

Introducción a la compaginación. Edición básica, especificidades tipográficas y gestión de tipografía. Compaginación avanzada. Proyectos editoriales complejos. Preparación de la impresión: Sistemas de representación del color; Separación de colores: el registro; Sangres y preparación de sangrados; Cuatricromía, plumas y tintas planas; PPDs y lenguaje Postcript; Empaquetado para la impresión; Imposición de un original para imprenta. Configuración de archivos pdf.

4b. Programas PC para la infografía de objetos y espacios

El espacio de trabajo. La creación de objetos y espacios básicos. La importación de objetos y archivos. La aplicación de materiales. La creación de materiales. La aplicación de luces. La aplicación de cámaras. Plugins y motores de render. Renderizado: Archivos; Calidad. Conceptos básicos de animación.

Metodología docente y actividades formativas

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se realizará con una explicación al inicio de cada sesión donde se presentarán los contenidos y las técnicas con las que lograr los objetivos de cada sesión. Se dedicarán 15 horas a clases teóricas.

Se realizará una introducción específica en cada programa informático en forma de seminario, aportando los conocimientos y las herramientas que permitan al alumno continuar la formación con pautas de autoaprendizaje. La carga lectiva específica de los seminarios será de 37,5 horas.

Seguidamente se aplicarán los conocimientos en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad vendrá acompañada de las explicaciones pertinentes. Las actividades podrán ser desarrolladas durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o bien requerir trabajo autónomo del alumno fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas).

Se dedicarán 75 horas a las actividades formativas, y estarán fundamentadas en la aplicación y síntesis de los procedimientos informáticos adquiridos en las clases teóricas y en los seminarios. El seguimiento del alumno y de la realización de los trabajos se hará en forma de tutoría y ocupará un total de 15 horas.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clase magistral: M1
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE9.4, CE3.13
- × Clases magistrales: M2, tema 1.8, tema 1.7, tema 2.4, tema 3.4
Horas: 6h 30m
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × Clases magistrales: M3. tema 1.1, tema 2.1, tema 2.4, tema 3.9
Horas: 6h 30m
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × Seminarios M2, tema 1
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE9.4, CE3.12
- × Plantilla vectorial, M2, tema 1
Horas: 1h 50m
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × Seminarios M2, tema 2
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE9.4, CE 3.13
- × Automatización de acciones en PH CS4, M2, tema 2
Horas: 1h 50m
Resultados de aprendizaje: CE3.13
- × Seminarios M2, tema 3
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × Seminarios M3, tema 1
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE9.4, CE 3.13
- × Plantillas de dibujo 2D
Horas: 1h 50m
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × Seminarios M3, tema 2
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE9.4, CE3.12

- × Taller de modelado básico
Horas: 1h 50m
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × Seminarios M3, tema 3
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE9.4, CE3.12

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Tutoría y seguimiento M2/M3, tema 1
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × Tutoría y seguimiento M2/M3, tema 2
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × Tutoría y seguimiento M2/M3, tema 3
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE9.4

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Ilustración vectorial “Andy Warhol”, M2, tema 1
Horas: 9h
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × Retoque digital “Ultramarinos”, M2, tema 2
Horas: 9h
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × Vectorización de texto para el diseño de una Exposición, M2, tema 1
Horas: 9h 18m
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × Planta, alzado y secciones de un espacio, a escala M3, tema 1
Horas: 9h 18m
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × Modelado 3D del detalle o de un objeto de nuestro entorno. M3 tema 2
Horas: 9h 18m
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × Infografía, de un objeto proyectado por el alumno. M3, tema 3
Horas: 9h 18m
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × Díptico “Júlio Cortázar”, M2, tema 3
Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

- ✘ Modelado, ensamblaje y creación de la imagen fotorealista. M3, tema 2, tema 3.

Formato A3

Horas: 9h 18m

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

Evaluación

TIPO DE EVALUACIÓN

La evaluación se realizará valorando las actividades formativas que se encarguen y un examen que se realizará a finales de curso.

- ✘ Cada actividad cuenta para la nota final.
- ✘ La nota del examen, puede hacer aprobar o suspender la asignatura.
- ✘ Un ejercicio no presentado puede hacer suspender la asignatura entera - Se valorarán ejercicios realizados fuera de la asignatura.
- ✘ El examen final será de obligada asistencia.
- ✘ La falta de asistencia a 8 de las clases del total de la asignatura, justificadas o no será causa de no evaluación. Cada retraso será valorado como 1/3 de falta.

La falta de asistencia conlleva a un no presentado. El alumno tiene la obligatoriedad de notificar las faltas al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

- ✘ Cada actividad vendrá acompañada de un enunciado y de material didáctico para su correcta resolución.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación que se presentan a continuación son de cariz genérico. Cada una de las actividades y ejercicios que se realicen durante el transcurso de la asignatura, irá acompañada de unos objetivos y unos criterios de evaluación concretos.

1. Contenidos

Se valorarán partiendo del logro de los objetivos generales, intermediando:

- ✘ Trabajos, proyectos
- ✘ Exámenes
- ✘ Intervención en la clase

2. Procedimientos

Se valorarán a partir de los objetivos generales de la asignatura con los siguientes parámetros:

- ✘ Procedimiento seguido por el alumno
- ✘ Cómo trabaja y cómo aplica los conocimientos - La comprensión y asimilación de

los contenidos

- ✗ Presentación física de los trabajos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✗ Examen M3

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13 i CE9.4

- ✗ Examen M2

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13 i CE9.4

- ✗ Revisión d'exàmens

Horas: 3h 30M

Resultados de aprendizaje: CE9.4

Bibliografía y enlaces web

TUTORIALES NIVEL ELEMENTAL Y BÁSICO

Módulo 2

- ✗ PAZ, F., DELGADO, J.M. **Arte y diseño por ordenador.**

Barcelona: MC Edicions, 2009.

Revista de publicación trimestral. Pensada para adquirir conocimientos básicos de Photoshop, Illustrator, Flash, etc., rutinas de trabajo y gestión tipográfica con el ordenador.

Adobe Illustrator.

Madrid: Anaya Multimedia, 2009

Módulo 3

- ✗ Modelat 3D: Solid Works Office Premium **Conceptos Básicos de Solid Works.**
CIM Works.

- ✗ Planells 2D: Solid Works Office Premium **Dibujos de Solid Works.**
CIM Works

- ✗ Planells 2D: Cros, Ferrandiz, Carlos i Molero, Josep. **Auto CAD 2006 Curso de iniciación.**
Infor Book's

- ✗ Dibuix 2D: Montañó, La Cruz Fernando. **Auto CAD 2006 Guía práctica.**
Anaya Multimedia, 2005

- ✗ Infografía: Pescador, Darío. **3ds Max 9 Guía Práctica.**
Anaya Multimedia, 2007

TUTORIALES NIVEL AVANZADO

Módulo 2

- × [Blog de tutoriales](#) para ampliar conocimientos paso a paso.
Especializados en Photoshop.
- × Golding, M. **Illustrator CS4 avanzado**.
Madrid: Anaya Multimedia, 2009
- × Golding, M. **Adobe Press. Adobe Indesign CS4.**
Madrid: Anaya Multimedia, 2009

Módulo 3

- × Prácticas de dibujo 2D: Mediactive. **Aprender Autocad 2009 con 100 ejercicios prácticos**.
Barcelona: Marcombo, 2009
- × Prácticas de dibujo 2D: Le Frapper, Olivier. **Prácticas de dibujo técnico en 2D**
Diseño, dibujo i presentación detallada.
Bolonya: ENI. 2009
- × Modelado 3D: Solid Works Office Premium **Advanced Surfaces Modeling**.
CIM Works
- × Modelado 3D: Solid Works Office Premium **Chapa Metálica**.
CIM Works
- × Modelado 3D: Solid Works Office Premium **Técnicas avanzadas del modelado de piezas**.
CIM Works
- × Infografía: **Autodesk. 3ds Max 9 Diseño y Creatividad**.
Anaya Multimedia, 2007

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana: 1**
Actividad: 1a Clase magistral M1
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4
- × **Semana: 2**
Actividad: 1r Seminario M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13
- × **Semana: 3**

- Actividad:** Actividad dirigida M2, tema 1, M3, tema 1
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × **Semana:** 4
Actividad: 2do Seminario M2 y M3. 1a actividad del aprendizaje M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE9.4
- × **Semana:** 5
Actividad: 2a Clase magistral M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × **Semana:** 6
Actividad: 3r Seminario M2 y M3. 2a actividad del aprendizaje M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × **Semana:** 7
Actividad: 4t Seminario M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4
- × **Semana:** 8
Actividad: Tutoría / evaluación M2/M3, tema 1
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × **Semana:** 9
Actividad: 3a clase magistral, 3a actividad del aprendizaje M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4, CE3.12
- × **Semana:** 10
Actividad: 5to seminario M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × **Semana:** 11

- Actividad:** Actividad Dirigida M2, tema 2 y M3, tema 2
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × **Semana:** 12
Actividad: Tutoría M2/M3, tema 2
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × **Semana:** 13
Actividad: 6to seminario M2 y M3. 4a actividad del aprendizaje M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE.9.4, CE3.12
- × **Semana:** 14
Actividad: 4a clase magistral, Tutoría
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4
- × **Semana:** 15
Actividad: 7mo. seminario M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4
- × **Semana:** 16
Actividad: Tutoría M2/M3, tema 3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × **Semana:** 17
Actividad: Actividad de evaluación
Lugar: EINA
Material: Un cd para grabar el examen
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × **Semana:** 18
Actividad: Comentario de la actividad de evaluación / tutoría final
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE9.4

ENTREGAS

- × **Semana: 5**
Actividad: 1a actividad del aprendizaje M2/M3
Lugar: EINA
Material: Se tiene que entregar la actividad en CD
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × **Semana: 7**
Actividad: 2a actividad del aprendizaje M2/M3
Lugar: EINA
Material: Se tiene que entregar la actividad en CD
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × **Semana: 10**
Actividad: 3a actividad del aprendizaje M2/M3
Lugar: EINA
Material: Se tiene que entregar la actividad en CD
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × **Semana: 14**
Actividad: 4a actividad del aprendizaje M2/M3
Lugar: EINA
Material: Se tiene que entregar la actividad en CD
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.12** Resolver problemas básicos de diseño haciendo uso de programas informáticos.
- × **CE3.13** Gestionar correctamente los recursos informáticos necesarios para la práctica del diseño.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE9.4** Distinguir los diferentes tipos de programas de informática aplicada al diseño

y reconocer sus características y funciones.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

x CT5 Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Rehabilitación

La asignatura de Rehabilitación se incluye dentro de la Materia de Procesos del Diseño. Es una optativa de cuarto curso que forma parte del conjunto que configura la Mención en Diseño de interiores

Los objetivos de la asignatura sueño:

- ✘ Capacitar al estudiante para entender y representar la forma, dimensión y sido de los edificios donde hay que realizar una intervención.
- ✘ Interpretar el hecho constructivo en la preexistencia y analizarlo por hacer caber el proyecto nuevo dentro del edificio existente, de manera ajustada, técnica y formalmente.
- ✘ Aproximación a las técnicas de diagnosis y reparación de sistemas constructivos existentes.
- ✘ Aproximación a las técnicas de intervención en edificios consolidados.

Código

200697

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Salvador Segura](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Haber cursado asignaturas relacionadas con la Construcción, la Tecnología de Materiales y la representación gráfica.

Se valora positivamente las asignaturas relacionas con la Historia de la Arquitectura.

Contenidos de la asignatura

1. LEVANTAMIENTOS

1. Medición de edificios existentes superficies y volúmenes
2. Medición de sistemas constructivos en edificios existentes.
3. Medición de los detalles
4. Ejemplos (L'unité d'habitation de Marseille)

2. INVESTIGACIÓN HISTÓRICA Y DOCUMENTAL

1. Archivos históricos y fuentes documentales

3. ANÁLISIS Y VALORACIÓN DE LOS SISTEMAS CONSTRUCTIVOS DEL EDIFICIO EXISTENTES

1. **Sistemas estructurales y sus materiales** **1.1** Fundamentos **1.2** Elementos verticales, muros, paredes y pilares. **1.3** Elementos horizontales, vueltas, techos. **1.4** Estructuras industrializadas: La cerámica y el acero
2. **Sistemas de cierre primarios** **2.1** Fachadas, apoyos y revestimientos **2.2** Impermeabilización de los edificios existentes. La cubierta
3. **Cierres interiores** **3.1** Tabiques, paredones y revestimientos interiores **3.2** Carpinterías **3.3** Ejemplos

4. APROXIMACIÓN A LA PATOLOGÍA, DIAGNOSIS Y REPARACIÓN DE SISTEMAS CONSTRUCTIVOS PREEXISTENTES

1. Humedades: Patología, diagnosis y reparación
2. Aproximación a las patologías en los sistemas estructurales. Diagnosis y reparación
3. Aproximación a las patologías en los sistemas de cierre primarios. Diagnosis y reparación
4. Ejemplos

5. APROXIMACIÓN A LA INTERVENCIÓN EN EDIFICIOS CONSOLIDADOS

1. Escombros, desmontajes, desconstrucción.
2. Rehabilitar / Restaurar
3. Reparación, sustitución, refuerzo y modificación.
4. Ejemplos

Evaluación

La evaluación del alumno se realizará teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- × Presencia y valoración personal por la actitud: Nota progresiva
- × 100% Asistencia: + 1 punto
- × 70% Asistencia: - 1 punto
- × En ningún caso supondrá su aplicación un Suspenso.
- × Trabajo a presentar: 30% de la nota final
- × 2 Exámenes de Teoría y Practica 35% + 35% de la nota final

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.

- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Representación Informática de Arquitectura e Interiorismo

Tratamiento de la imagen previamente escaneada con el objetivo de mejorar su visualización y compaginar la presentación final, ya sea de manera estática o dinámica. Uso de los entornos CAD, Photoshop, Power Point y Flash La asignatura basa su razón de ser en el análisis profundizado de la imagen, entendida como elemento comunicativo representador del espacio, con todas las connotaciones que éste lleva implícito.

Se darán las herramientas y los recursos necesarios para que la imagen comunique aquello que interesa a la hora de presentar el proyecto definitivo, el cual se estudiará detenidamente y se desglosará en todas sus partes. Se explicarán los fundamentos teóricos de la comunicación y la abanica proyectuales.

El objetivo de la asignatura consiste en la obtención de estos conocimientos en un entorno altamente profesional. Al finalizar la asignatura el alumno tiene que ser capaz de crear imágenes que representen de manera virtual el espacio que ha diseñado y que comuniquen su intención como emisor. Se tendrá una visión interdisciplinaria y de todas las fases del proyecto. En este sentido se fomentará la autocritica y la autoexigencia para que el alumno exteriorice todo su potencial creativo.

Código

200665

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Informatica aplicada

Profesorado

[Sara Coscarelli](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Es necesario haber cursado en el segundo curso Informática aplicada al diseño de espacio y volumen.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

1. Introducción - Presentación del curso y organización de las clases. **2. Comunicación visual.**

- × **2.1** Introducción a la Comunicación proyectual. Conceptos: Función, Comunicación y Venta proyectuales Sistemas de comunicación aplicados a la representación de proyectos. La Comunicación como expresión de la Función.
- × **2.2** Introducción al marketing y conceptos básicos. Técnicas de venta proyectual. La Venta como culminación de la Función y la Comunicación.
- × **2.3** Organización y fases del Proyecto. División del proyecto en partes. Memoria planimétrica, nomenclaturas y cajetín.

3. Representación de proyectos. CAD.

- × **3.1** La importancia de la estética del dibujo. Las capas y el CTB.
- × **3.2** El Estado Actual. Las Imágenes de Referencia. El Proyecto Básico: Plantas, Alzados y Secciones
- × **3.3** El Proyecto Ejecutivo: Escombros, Electricidad, Saneamiento, Fontanería, Climatización, Pavimentos, Techos, Revestimientos.
- × **3.4** El Proyecto de Detalle: Carpintería, Aplacados, Alicatados, Mobiliario, ...

BLOQUE II

4. Edición en Photoshop de un delineado procedente de CAD

- × **4.1** Primer contacto con el tratamiento de imágenes. Visualización de ejemplos. Herramientas y familiarización con las unidades básicas de Photoshop. Dominio del entorno Photoshop.
- × **4.2** Tratamiento de capas. Fusión de capas, tipo de imagen, selecciones, modificaciones, efectos y filtros. Color, gestión del color y fidelidad de la impresión. Blanco y Negro.
- × **4.3** Digitalización de delineados. Manipulación de la escena importada desde Autocad y edición para obtener plasticidad, profundidad y realismo.
- × **4.4** Materiales y texturas. Digitalización, tratamiento, edición y aplicación. Acabados. Mobiliario, decoración y accesorios. Creación y tratamiento de luces y sombras.

5. Representación de espacios virtual a partir de una imagen existente. Photoshop.

- × **5.1** Tratamiento, edición y optimización de imágenes escogidas previamente por

convertirlas en referencia del proyecto planteado. Tratamiento y aplicación de filtros y efectos, texturas y materiales, luces y sombras. Efecto collage.

- ✘ **5.2** Edición y optimización de imágenes renderizadas para conseguir los objetivos deseados, ya sea obteniendo más realismo o bien creando nuevas imágenes de carácter más plástico.
- ✘ **5.3** Tratamiento de imágenes de Estado Actual y creación de efectos de "Antes y Después" para proyectos de rehabilitación de espacios. Tratamiento y retoques de fotos reales. Fusión de imágenes, trucos, efectos, texturas y filtros con Photoshop.

BLOQUE III

6. Compaginación del proyecto y Presentación Final

- ✘ **6.1** Composición en un mismo formato de imágenes y delineados con textos. Inteligibilidad del conjunto de la composición. Aplicación de la Memoria planimétrica en la presentación final del proyecto. Estudio de la coherencia y eficacia de la compaginación. Impresión final del diseño desde Photoshop o AutoCad
- ✘ **6.2** Introducción a la presentación virtual. Análisis del entorno, las herramientas de tratamiento de imágenes y objetos, la creación y edición de textos y el sistema de fotogramas y línea de tiempo. Creación y edición de animaciones básicas.

7. Síntesis y crítica final

- ✘ **7.1** Aplicación de los Sistemas de Comunicación en la presentación del proyecto. Psicología de la representación. Estudio de los receptores: espectadores, tribunales, concursos y cliente. Potenciación de la esencial del proyecto. Mensajes subliminales y captación de la atención.
- ✘ **7.2** Reflexión sobre la dialéctica Imagen-Lenguaje y la implicación que tiene la comunicación visual en el resultado exitoso del proyecto.

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura es claramente práctica, aunque tiene una base teórica. Las clases se estructuran en dos partes: una vertiente teórica durante la primera sesión de la semana, y otra práctica durante la segunda. Así, la sesión teórica incluye el contenido base del tema a tratar durante la semana y ejercicios puntuales sobre la materia explicada. La segunda sesión semanal es totalmente práctica, en el que el estudiante realiza un ejercicio orientado a asentar los conocimientos explicados durante la sesión teórica, así como potenciar su creatividad y originalidad a la hora de solucionar casos extremos y complejos. Estas prácticas cortas se realizan de manera individual, y en grupo, dependiendo de la actividad, con el objetivo de fomentar tanto la autocrítica y la superación personal, en el primer caso, como el trabajo en equipo, la división de tareas y los debates, en el segundo. Una vez aprendidas y dominadas las herramientas y una vez se haya obtenido una base crítica al respecto de la temática de la asignatura, se procesa toda la información obtenida en la primera parte del curso y se tramita de tal forma que el objetivo final sea la obtención de una correcta, adecuada y coherente presentación de un

proyecto como ejercicio final de la asignatura, el cual los estudiantes irán realizando por etapas (5 fases) durante toda la duración de la asignatura.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Varios pequeños ejercicios puntuales durante cada sesión destinados a fijar los conocimientos explicados. **Horas: 1 Resultados de aprendizaje:** Comprensión del conocimientos explicados por el profesor y puesta en práctica.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Práctica 1. Comunicación visual. Realización de una Memoria planimétrica. **Horas: 2 Resultados de aprendizaje:** Obtención de la coherencia y el orden necesarios para organizar un proyecto y dividirlo en sus respectivas partes.
- ✘ Práctica 2. Representación de proyectos. CAD. Organización visual de un proyecto a partir de sus fases y contenidos. **Horas: 4 Resultados de aprendizaje:** Adquisición de la agilidad mental necesaria para comprender cuál es la mejor manera de representar el diseño de un espacio para que este alcance la máxima comprensión posible.
- ✘ Práctica 3. Edición en Photoshop de un delineado procedente de CAD. Digitalización y edición de un delineado. **Horas: 5 Resultados de aprendizaje:** Obtención de un espacio con profundidad partiendo de un plano en 2D. Comunicación y expresión de los puntos claves del concepto proyectual.
- ✘ Práctica 4. Representación de espacios virtual a partir de una imagen existente. Photoshop. Edición de un renderizado o de una imágenes existente para la obtención de un nuevo espacio. **Horas: 5 Resultados de aprendizaje:** Creación de un nuevo espacio virtual a partir de una imagen ya existente. Uso de las técnicas explicadas en clase, así como fomento de la creatividad y originalidad.
- ✘ Práctica 5. Compaginación del proyecto y Presentación Final. Presentación Final en papel y formato virtual. **Horas: 4 Resultados de aprendizaje:** Ordenación mental del proyecto. Plasmación de la idea sobre soporte físico. Capacidad de síntesis visual, comunicativa y resolutiva.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Realización de un proyecto con análisis de todas sus partes. **Horas: 10 Resultados de aprendizaje:** Unión de todos los conocimientos obtenidos en clase y materialización en la elaboración de la representación de un Proyecto Tipo.

Evaluación

La evaluación es continua, y se basa en el seguimiento de las clases y la valoración de las 5 prácticas propuestas a lo largo del curso, junto con un trabajo de curso como culminación de los conocimientos adquiridos.

- ✗ Asistencia y participación: 30% - 10% asistencia; 10% actitud; 10% participación.
- ✗ Prácticas de curso: 30% - 5% por cada práctica.
- ✗ Trabajo final: 40%.
- ✗ Hay que sacar como mínimo un 4 en todas las partes de la asignatura para poder participar de la evaluación.
- ✗ Es necesario asistir al 80% de las clases para poder participar de la evaluación. Es decir, que sólo se podrá faltar a 4 clases, justificadas o no.

Bibliografía y enlaces web

- ✗ ARNHEIM, RUDOLPH, *Arte y Percepción Visual, Psicología de la Visión Creadora*, Alianza Forma, Madrid 1980.
- ✗ VILLAFRAÑE, JUSTO, (1985), *Introducción a la teoría de la imagen*, Ed. Pirámide, Madrid, 1992. VV.AA.,
- ✗ *Photoshop CS5*, Col. Diseño y Creatividad, Ed. Anaya, Madrid 2010.
- ✗ PUIPIER, THIERRY; WITTMER, JULIAN, *Adobe flash CS3 para Pc / Mac*, Ed. ENI, París, 2008.

Programación de la asignatura

BLOQUE I

Tema 1

- ✗ **Semana: 1 Actividad:** 1.1. Presentación del curso y organización de las clases
- ✗ **Semana: 2 Actividad:** 1.2. Visualización y crítica de ejemplos de entregas de proyectos
- ✗ **Semana: 3 Actividades de aprendizaje:** 1.3. Presentación proyectual
- ✗ **Semana: 4 Actividades de aprendizaje:** Representación de un proyecto realizado

Tema 2

- ✗ **Semana: 5 Actividad:** 2.1. Introducción a la Comunicación proyectual
- ✗ **Semana: 6 Actividad:** 2.2. Introducción al marketing y conceptos básicos
- ✗ **Semana: 7 Actividad:** 2.3. Organización y fases del Proyecto
- ✗ **Semana: 8 Actividades de aprendizaje:** Realización de una Memoria planimétrica

BLOQUE II

Tema 3

- × **Semana:** 9 y 10 **Actividad:** 3.1. Primer contacto con el tratamiento de imágenes
- × **Semana:** 11 y 12 **Actividad:** 3.2. Tratamiento de capas. Tipo de imagen, selecciones, modificaciones, efectos y filtros
- × **Semana:** 13 y 14 **Actividad:** 3.3. Materiales y texturas. Digitalización, tratamiento, edición y aplicación. Acabados y mobiliario
- × **Semana:** 15 y 16 **Actividades de aprendizaje:** Edición de una imagen de Estado Actual

Tema 4

- × **Semana:** 17 y 18 **Actividad:** 4.1. Tratamiento, edición y optimización de imágenes
- × **Semana:** 19 y 20 **Actividad:** 4.2. Digitalización de delineados
- × **Semana:** 21 y 22 **Actividad:** 4.3. Tratamiento de imágenes de Estado Actual
- × **Semana:** 23 y 24 **Actividad:** 4.4. Edición y optimización de imágenes renderizadas
- × **Semana:** 25 y 26 **Actividades de aprendizaje:** Digitalización y edición de un delineado

BLOQUE III

Tema 5

- × **Semana:** 27 y 28 **Actividad:** 5.1. Tipografías, creación y edición de textos, y efectos y trucos de imágenes de fuera
- × **Semana:** 29 y 30 **Actividad:** 5.2. Composición en un mismo formato de imágenes y delineados con textos
- × **Semana:** 31 y 32 **Actividad:** 5.3. Introducción a la presentación virtual
- × **Semana:** 33 y 34 **Actividades de aprendizaje** Compaginación del Proyecto

Tema 6

- × **Semana:** 35 **Actividad:** 6.1. Aplicación de los Sistemas de Comunicación en la presentación del proyecto
- × **Semana:** 36 **Actividad:** 6.2. Psicología de la representación
- × **Semana:** 37 **Actividad:** 6.3. Reflexión sobre la dialéctica Imagen-Lenguaje
- × **Semana:** 38 **Actividades de aprendizaje:** Análisis de la dialéctica Imagen-Lenguaje
- × **Semana:** 39 y 40 **Actividad:** Repaso trabajo final

Competencias y resultados del aprendizaje de la

asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.9** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE5.3** Representar superficies, espacios, y modelar objetos haciendo uso de programas informáticos

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje

- × **CE6.4** Gestionar los alfabetos digitales y las aplicaciones informáticas relacionadas con la tipografía.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje

- × **CE9.4** Dominar a nivel de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.
- × **CE9.5** Modelar digitalmente objetos en tres dimensiones y cambiar parámetros y producir planos acotados.
- × **CE9.6** Utilizar programas profesionales de maquetación de página y producir plantillas.
- × **CE9.7** Representar espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.
- × **CE9.8** Editar productos audiovisuales con imágenes animadas y sonido sincronizado.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Serigrafía

La asignatura de Serigrafía es una asignatura optativa de cuarto curso, que enmarcada en unos estudios de diseño se justifica por el hecho de capacitar a los estudiantes para reconocer los trabajos serigráficos y los procesos que los originan.

Partiendo de la premisa de que cada herramienta, procedimiento y sistema produce un registro de imagen característico, se trataría de aprovechar al máximo las especificidades de la impronta serigráfica en el desarrollo de proyectos personales.

Serigrafía forma parte del conjunto de materias de mediados de expresión y configura, entre otros, la mención de Creación visual; en consecuencia también tiene que servir para ejercitar la creatividad de los estudiantes, así como la expansión y diversificación de sus registros

Código

200698

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Enric Mas i Barceló](#)

Maestro de taller

Carles Alguacil

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No hay requisitos para cursar la asignatura pero se realizarán diferentes itinerarios en función de que se hayan o no cursado las asignaturas de: Taller de Creación visual:serigrafía, linogravat y fotolit (Proyectos 1-2º curso) y/o Taller de Creación gráfica (3º curso)

Contenidos de la asignatura

MODUL INICIAL (COMÚN)

- × **Tema 1** - Aproximación histórica a la técnica serigràfica. Ubicación y especificidades respecto de otros sistemas de reproducción de la imagen.
- × **Tema 2** - Taladras y estarcits. Los fundamentos de la Serigrafía. Fabricación manual de una pantalla.
- × **Tema 3** - El marco. La malla. La pantalla y el cliché. Tipo y características.
- × **Tema 4** - El rascle y otras herramientas.
- × **Tema 5** - Los mecanismos de estampación y su progresiva mecanización.
- × **Tema 6** - Las tintas. Los apoyos y los productos auxiliares.
- × **Tema 7** - Las emulsiones fotosensibles y su insolación.
- × **Tema 8** - El revelado y la estampación. Estampación manual a una y varias tintas. Control de la velocidad, la presión , la inclinación del rascle, el registro,...
- × **Tema 9** - Limpieza y recuperado de la pantalla.
- × **Tema 10** - El taller, organización y conservación.
- × **Tema 11** - Aplicaciones industriales y artísticas.
- × **Tema 12** - Glosario

ITINERARIO DE INICIACIO

- × Particularidades de los trabajos de línea, trama y demasiadas
- × Particularidades de los trabajos a varias tintas: superposiciones, registros y tricomies
- × Introducción de textos y tipografías
- × Introducción al apoyo textil
- × Proyectos personales y aplicaciones al TFG

ITINERARIO DESARROLLO

- × La especulación con una o varias matrices, El símbolo y la firma
- × La imagen multiplicada. El módulo y la estampación. Extensión y significado de la imagen seriada
- × Tricomia y quadricomia serigràfica
- × Edición profesional
- × Aplicaciones al TFG

ITINERARIO MIXTE

En función de la evaluación inicial también existe la posibilidad de pactar con el estudiante un itinerario mixte entre los dos anteriores

Metodología docente y actividades formativas

El primer trabajo de curso tiene que servir como evaluación inicial y para determinar el itinerario que cada uno de los estudiantes tiene que seguir. Este itinerario se personalizará en cada caso en función de la observación de las competencias y las carencias demostradas y de los pactos que se deriven.

Se determinará una previsión de tareas y resultados para cada una de las sesiones y teniendo en consideración las horas presenciales y las de trabajo autónomo.

De tal manera la asignatura queda estructurada, por aquellos estudiantes que se inician en la técnica como un curso intensivo de introducción; y por aquellos que ya la conocen, como un curso de especialización y profundización.

Se plantearán una serie de trabajos, a resolver de manera autónoma pero bajo la supervisión del profesor para compensar la bajada de las calificaciones inherente al sistema de evaluación continuada. Así, por ejemplo, el Encargo Express se anunciará de manera sorpresiva con tan sólo dos semanas de antelación y los estudiantes que resuelvan el encargo satisfactoriamente (que podrá consistir, por ejemplo en el diseño y edición de un cartel anunciador por una actividad de la escuela o bien del espacio Barra de Ferro) , tendrá una calificación extra.

También hay previstas algunas salidas a visitar, Talleres profesionales o Cabinets de estampas y colecciones de carteles que implicarán la realización de trabajos.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ clases magistrales y comentarios de obras relevantes

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE4.1, CE22.1, CT15, CT19

- ✘ Visitas

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CT15, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Aplicación de procedimientos y realización de proyectos

Horas: 40h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.3, CE22.1, CT10

- ✘ Discusión y corrección de las propuestas y su aplicación

Horas: 5h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE22.1, CT10, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Planteamiento de las propuestas, investigación y contextualización de las mismas

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE22.1, CT10, CT19

✘ Realización de trabajos

Horas: 40h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.3, CE22.1, CT10

✘ Visitas y lecturas

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CT15, CT19

Evaluación

Se realizará una evaluación inicial para detectar el nivel de competencias de los estudiantes en cada uno de los aspectos relacionados con la materia.

La entrega de todos los trabajos prácticos será condición sine qua non para ser calificado. Se valorará la puntualidad en la entrega de los mismos así como su correcta presentación.

La asistencia y participación es obligatoria (el carácter práctico de la asignatura lo comporta). Un 10% de la calificación dependerá de la actitud del alumno durante el curso : motivación, disponibilidad, limpieza, assis-tència, puntualidad, participación, cooperación con el grupo, inquietud,...

El 90% restante de la calificación corresponderá a la realización y entrega de los trabajos prácticos.

Se tendrán en cuenta no solamente los aspectos técnicos y la correcta realización del proceso, sino también otras cuestiones estéticas y de composición, calidad e interés de las imágenes.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Evaluación inicial. Propuesta y estampación de la carpeta de EINA **Horas:** 3h
Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19
- ✘ Supervisión y corrección de los trabajos a lo largo de su realización **Horas:** -
Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19
- ✘ Entrega final de la carpeta de trabajos **Horas:** - **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Biegeleisen, J. I. *The Complete book of Silk screen printing production*. Ed. New York . Dover. 1963
- ✘ Cazan,M. *Técnicas de la Serigrafía*. Ed. R . Torres. Barcelona. 1983.

Manual de referencia que ha sido lógicamente superado a nivel técnico (el original en francés es del 63) pero que no obstante es suficientemente exhaustivo.

✘ Hainke, W. ***Serigrafía. Práctica. Historia.***

Ed. La Isla. Buenos Aires. 1990.

Algo anticuado pero bastante completo. Junto con el de Mara y el de Cazan ayudaría a adquirir una visión bastante amplia de la materia. Tiene un muy buen apéndice bibliográfico hasta 1979 (año de la primera edición). Para quien le interese tiene un pequeño apartado sobre aplicaciones escolares en varios niveles.

✘ Mara, T. ***Manual de la Serigrafía.***

Ed. Blume. Barcelona. 1981.

Es otro de los manuales de referencia. Completo. La parte mecánica ha sido ya superada pero es un buen libro. La primera edición también es del 79. Interesante el capítulo sobre estarcido manual.

✘ Tobella, J. ***Técnica y práctica del proceso serigráfico.***

AEDES (Asociación Española de Empresarios de Serigrafía e Impresión Digital). Madrid. 2002.

Uno de los más recientemente editados en español sobre la técnica de la serigrafía. Es bastante completo. Está actualizado y generosamente ilustrado. Claro y bien organizado ya que, de hecho está planteado como material de soporte para un curso básico sobre el proceso serigráfico.

✘ Puig, J. ***La Serigrafía: procés d'estampació.***

Generalitat de Catalunya. Departament d'Ensenyament.
Direcció General d'Ordenació i Innovació.
Raima. 1990.

✘ Dawson, J. ***Guía completa de Grabado e impresión. Técnicas y materiales.***

Ed. Blume. Madrid 1982

Trata no sólo de serigrafía sino también del resto de técnicas gráficas. Es un buen manual aunque sean mejores los específicos de cada técnica.

A pesar de que la edición en español es de 1982, el original en inglés es algo anterior y se siente. Muchos de los materiales a los que se refiere son difíciles de encontrar ahora en España.

✘ Martín, J. ***Enciclopedia de Técnicas de Impresión.***

Ed. Acanto. Barcelona. 1996

Manual generalista de técnicas gráficas, sencillo y profundamente ilustrado.
Práctico. Sólo para un nivel introductorio.

Programación de la asignatura

A partir de la evaluación inicial se determinará con cada uno de los estudiantes un contrato-programa que tendrá que especificar el número y tipología de trabajos que compondrán su entrega final, así como los plazos intermedios, que tienen un cariz más

orientativo, pero que en todo caso tienen que servir por que los estudiantes sean conscientes en todo momento del estado en que se encuentran a nivel de calificaciones. Por lo tanto esta programación puede ser muy variada puesto que los mismos resultados de aprendizaje se lograrán forzosamente a diferentes niveles y a partir de propuestas fuertemente personalizadas.

Independientemente del nivel se entiende que cada semana el estudiante tiene que poder terminar semanalmente un trabajo completo a una o dos tintas.

A lo largo de las sesiones, que tienen una duración de tres horas, se alternarán los contenidos teóricos, las demostraciones y las prácticas y discusiones sobre los proyectos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana:** 1 - 4 **Actividad:** Introducción, demostración, glosario y evaluación inicial Ejercicios iniciales (3 a 1 tinta o uno a 3 tintas) **Lugar:** Taller Barra de Ferro **Material:** Papel y fotolitos **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19
- × **Semana:** 5 - 17 **Actividad:** Realización de trabajos a una o varias tintas realizando un total de entre 12 a 24 tintas **Lugar:** Taller Barra de Ferro **Material:** Soporte y fotolitos **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

ENTREGAS

Los plazos parciales de entrega de cada estudiante figurarán en su documento personal de contrato/programa

- × **Semana:** 18 **Actividad:** Entrega de la carpeta de trabajos de curso **Lugar:** Taller Barra de Ferro **Material:** Carpeta de trabajos correspondientes a cada estudiante **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19
- × **Semana:** 19 **Actividad:** entrega de trabajos pendientes o repetidos **Lugar:** Taller Barra de Ferro **Material:** Carpeta de trabajos correspondientes a cada estudiante **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación gráfica (grabado, litografía, serigrafía, impresión digital, etc.).
- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Taller de Artes Visuales

En esta asignatura se profundizará en el conocimiento de la idea y de la experiencia del espacio y del volumen, tanto a nivel teórico como práctico. Se trabajarán los diferentes lenguajes desde los cuales se expresa la idea de espacio y, consecuentemente, las relaciones entre los volúmenes que lo habitan. Se darán a conocer los conceptos espaciales más representativos a través del análisis de referentes (40% de las horas lectivas) y a través de la realización de ejercicios por parte del estudiante (60% de las horas lectivas).

Para la adquisición de conocimientos y análisis de referentes se comentarán textos filosóficos y literarios, trabajos de artes escénicas y plásticas, instalaciones escultóricas, imágenes cinematográficas y fenomenologías de lugares reales. Para la comprensión y gestión de los conocimientos se realizarán ejercicios prácticos en diferentes formatos propios de las artes visuales.

La idea de espacio que actúa como hilo conductor del curso es aquella en la cual el espacio no es un mero receptáculo donde caben objetos y personas, sino que el espacio se forma a partir de los acontecimientos que lo habitan...relaciones, distribuciones, interacciones, evocaciones... La constitución del espacio influye en la identidad de sus habitantes y, a la inversa, las singularidades de los habitantes impregnan el carácter del espacio que los acoge. Desde este punto de vista, resulta importante observar las interacciones entre el hombre y sus entornos habituales para llegar a comprender como se influncian los unos a los otros.

Cada lugar desprende significaciones aprendidas y aprehende nuevos contenidos en cada situación: desde la superficie de la cama, a la habitación, las escaleras, los rincones, los pasillos, los techos, la calle, el laberinto, espacios públicos y privados, oscuros y luminosos, mínimos y extensos, plenos y vacíos... Los estudiantes de esta asignatura harán un trabajo personal de observación, análisis y experimentación hacia los espacios, los volúmenes que los habitan y las significaciones que se desprenden de la experiencia de los mismos.

Código
200666

Créditos
6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado[Tània Costa](#)**Idiomas**

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales, ni conocimientos previos específicos.

Contenidos de la asignatura

1. El espacio de la casa: Fenomenología del espacio privado.

× Trabajo de análisis y reflexión sobre lecturas e imágenes.

2. El espacio de la ciudad: Cartografías del espacio público.

× Trabajo de campo en la ciudad de Barcelona.

3. El habitante del espacio: Cuerpo, movimiento, proxemia, intersubjetividades.

× Trabajo de experimentación personal.

4. Tipologías de espacios: nómada/sedentario

× Público / privado

× Narrativo / enunciativo

× Emocional / racional

× Natural / artificial

× Conectado / aislado

× Reflexivo / expansivo

× Textual / imaginario

× Artístico / político

× Idéntico / alterado.

× Trabajo de creación individual.

5. Espacio e identidad. Filosofía del espacio

× Antropología filosófica.

- ✗ Trabajo de investigación y debate en grupo.

Metodología docente y actividades formativas

Metodología:

- ✗ Se combinarán sesiones teóricas, de visionado de imágenes y de debate sobre lecturas, con sesiones prácticas donde se desarrollarán ejercicios en clase y se comentarán ejercicios realizados fuera de clase

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✗ Clases teóricas

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales, comentario de obras relevantes y debate en grupos combinados.

Competencias: CE3, CE3.2, CE4, CE4.3, CE22, CE22.1, CT10, CT15

- ✗ Seminarios

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Explicación de procedimientos característicos de diferentes técnicas artísticas y conceptos especiales.

Competencias: CE4, CE4.3, CE22, CE22.1

- ✗ Realización de trabajos

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo. Desarrollo de los contenidos presentados en las clases teóricas.

Competencias: CE3, CE3.2, CE4, CE4.3, CE22, CE22.1, CT10, CT19

- ✗ Taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Realización en el aula de ejercicios dirigidos a la aplicación de las técnicas y conceptos + tutorías de seguimiento de la realización de trabajos personales.

Competencias: CE3, CE3.2, CE22, CE22.1, CT10, CT15, CT19

- ✗ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones individuales de los contenidos del Portafolio y ronda de valoraciones al respecto.

Competencias: CE3, CE3.2, CE4, CE4.3, CE22, CE22.1, CT10, CT15, CT19

Evaluación

La asignatura se evaluará según los criterios de la evaluación continuada.

Las competencias de esta asignatura se evaluarán a partir de la Carpeta del estudiante

(70%), donde se recogerá el material de las distintas fases de desarrollo de los ejercicios planteados, y el seguimiento de la participación activa en las sesiones conjuntas de trabajo, la corrección en el taller y las presentaciones individuales (30%). Un 10% de este 30% reflejará la asistencia a clase.

Los criterios de evaluación se especificarán en el redactado de cada uno de los ejercicios, en correspondencia con las competencias que tiene que lograr el estudiante en cada ejercicio.

Modalidades de evaluación

Una parte de la valoración final de la nota se hará a partir de la autoevaluación de los estudiantes. A tal fin, se trabajarán criterios de evaluación, funcionamiento de rúbricas y práctica de la autocrítica. El objetivo es adquirir herramientas para valorar correctamente el propio trabajo y para compararla e insertarla en el contexto laboral con una perspectiva objetiva.

Bibliografía y enlaces web

Lecturas de referencia

- ✘ Bachelard, Gaston. ***La poética del espacio***. FCE. México. 2000.
- ✘ Bollnow, Otto Friedrich. ***El hombre y el espacio***. Ed. Labor. Barcelona. 1969.
- ✘ Costa, Tània. ***Je est un autre***, capítol: *La dificultat de parlar (en) l'altre Espai, paraula i identitat*. Reus: Centre de Lectura, 2004.
- ✘ Costa, Tània. ***Contrastes. Revista Interdisciplinaria de Filosofía***, vol. 4, article: *La emoción del trayecto en el espacio escultórico contemporáneo. El nuevo espectador como creador*. Màlaga: Facultat de Filosofia i Lletres, 1999.
- ✘ Deleuze, G; Guattari, F. ***Mil Mesetas***. València: Pre-Textos, 1988; (1980).
- ✘ Heidegger, M. ***El Ser y el Tiempo***. México: Fondo de Cultura Económica, 1998; (1927).
- ✘ Heidegger, M. A: Chillida-Heidegger-Husserl. ***El concepto de espacio en la filosofía y la plástica del siglo XX***. Universidad del País Vasco, 1986.
- ✘ Merleau-Ponty, M. ***Fenomenología de la percepción***. Barcelona: Península, 1975; (1945).
- ✘ Moles, A.; Romer, E. ***Psicología del espacio***.

C. de lectores, 1990; (1972).

- ✗ Pardo, J.L. ***Sobre los espacios, pintar, escribir, pensar.***
Barcelona: Serbal, 1991.
- ✗ Perec, Georges. ***Especies de espacios.***
Barcelona: Montesinos, 1999; (1974).
- ✗ Publicación ***Roulotte:01.***
Mataró: ACM, 2006.

Enlaces web

- ✗ Se trabajarán en clase como ejercicio y se irán publicando en el espacio Intranet de la asignatura.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✗ **Semana:** 1 - 20

Actividad: Ejercicios de clase: correcciones durante las clases de taller, presentaciones orales de los estudiantes

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.2, CE4

✗ **Semana:** 1 - 20

Actividad: Proyecto troncal: correcciones durante las clases de taller, sesiones debate en grupo, autoevaluación

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE4.3, CE22, CE22.1, CT10

✗ **Semana:** 1 - 20

Actividad: Sesiones de análisis, comentario de referentes y debate: participación en el debate, aportación de información, visitas

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE22.1, CT10, CT15, CT19

ENTREGAS

✗ **Semana:** 3

Actividad: Ejercicio 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.2, CE4

✗ **Semana:** 6

Actividad: Ejercicio 2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.2, CE4

× **Semana:** 10

Actividad: 1a parte

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE4.3, CE22, CE22.1, CT10

× **Semana:** 13

Actividad: 2a parte

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE4.3, CE22, CE22.1, CT10

× **Semana:** 15

Actividad: Ejercicio 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.2, CE4

× **Semana:** 17

Actividad: Ejercicio 4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.2, CE4

× **Semana:** 18

Actividad: Reevaluaciones

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.2, CE4

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultado de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades plásticas y expresivas en la formalización de los

proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultado de aprendizaje

- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposiciones, etc.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultado de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Taller de Creación Gráfica

Este curso plantea investigar las interferencias entre el mundo del diseño y las artes plásticas a través del múltiple. Tiene el objetivo de reflexionar sobre la utilización en las artes plásticas de las estrategias más típicas del diseño y la disolución de las fronteras entre estos dos mundos.

Tiene el objetivo de reflexionar sobre la utilización de diferentes técnicas de producto de marketing empleados por artistas plásticos en su presentación a través de obra gráfica, libros de artista y múltiples.

El objetivo del curso es familiarizarse con algunas particularidades procesuales de diferentes técnicas gráficas tanto tradicionales, como la punta seca o el gofrado, o sistemas más actuales como el foto-grabado, la serigrafía o el giclée, para poder especular con estos procesos, creando nuevos tipos de imágenes y productos.

Código

200667

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Jo Milne](#)

Maestro de taller

Carles Alguacil

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Esta asignatura no tiene ningún requisito previo. A pesar de haber cursado el taller de proyectos 1 de Creación Visual: serigrafía, linograbado y fotolito, facilitará la comprensión y la capacidad para

desarrollar respuestas con un vocabulario más amplio.

Contenidos de la asignatura

El múltiple y la “edición limitada”

Introducción al mundo del múltiple, desde la estampa tradicional hasta la utilización actual en las artes plásticas como producto de marketing y las ediciones limitadas en el mundo del diseño.

La oscuridad del blanco y negro

Una consideración del blanco y negro como una limitación creativa. - Introducción técnica a procesos autográficos como la punta seca y el monotipo, y su posible combinación con técnicas calcográficas como el foto-grabado o el gofrado.

El color del pasado.

Una consideración de la utilización de estéticas del pasado y del cine en la creación de nuevas creaciones gráficas.

Utilización de técnicas analógicas como la serigrafía y el linograbado para recrear estos lenguajes.

La creación a cuatro manos.

La idea de la colaboración en la creación gráfica y cómo se plantea y desarrolla un trabajo de creación visual a cuatro manos.

El libro de artista

Introducción al mundo del libro de artista, con referencia a artistas y productores especializados en libros de artista.

Introducción a las técnicas empleadas por diferentes artistas en la creación de libros de artista.

Desarrollo y creación de un libro de artista con la incorporación de procesos analógicos y digitales, en dos o tres dimensiones.

Presentación visual y oral del proyecto final.

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura plantea la reflexión sobre el lenguaje gráfico como herramienta de reproducción e interpretación.

La introducción a la familiarización con varios procesos gráficos (punta seca, gofrat, serigrafía o el giclée) para poder especular con estos procesos, creando nuevos tipos de imágenes y productos.

La introducción al trabajo de diferentes artistas y su utilización en la obra gráfica, libros de artista y múltiple como medios de creación y marketing.

Realización y presentación de un portafolio personal en respuesta a una serie de ejercicios que desarrollarán aspectos específicos de los diferentes procesos. Los ejercicios consideran aspectos como el color, el blanco y negro y la colaboración y creación a cuatro manos.

Un proyecto final donde se pretende que el estudiante desarrolle un libro de artista, incorporando algunos o todos los procesos estudiados. Se pretende que el estudiante, en el libro de artista, considere la relación de texto con imagen, forma con tamaño, técnica con tema.

La mayor parte del trabajo se realizará en el taller de Barra de Ferro. Debido a la necesidad de la maquinaria para desarrollar la especificidad del trabajo, los estudiantes harán los ejercicios en el taller.

Fuera del horario lectivo se pide una investigación personal de los diferentes temas introducidos que se tendrá que evidenciar en las presentaciones, el resultado de los ejercicios y el libro de esbozos. La lectura y visionado de catálogos y la visita a los museos, galerías y editoriales de obra gráfica ayudarán a la conceptualización de los contenidos de los trabajos.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

Clases Teóricas

- ✘ Clases magistrales, comentario de obras relevantes y debate en grupos combinados.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE1, CE7, CE10, CE 18, CE19 CT15 .

Seminarios

- ✘ Explicación de los procedimientos característicos de los diferentes procesos de creación gráfica.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE4, CE7, CE19.

Evaluación

- ✘ Presentaciones individuales de los contenidos del portafolio y ronda de valoraciones.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE5, CE7, CE 17, CE18, CE19, CT2, CT3, CT4, CT10, CT12, CT15, CT19.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

Taller

- ✘ Realización en el taller del desarrollo de las diferentes técnicas.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE5, CE7, CE19 CT 9, CT10, CT15.

Tutorías

- ✘ Seguimiento y corrección de ejercicios y proyecto final.

Hores: -----

Resultados de aprendizaje: CE17, CE19, CT 3, CT9.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

Información y Documentación

- ✘ Trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE1, CE19, CT3, CT4.

Presentación de trabajos

- ✘ Presentación de los ejercicios y el trabajo final.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE 17, CE19, CT2, CT3.

Elaboración de proyectos

- ✘ Desarrollo del proyecto final y de los ejercicios planteados.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE5, CE7, CE19, CT9,CT10, CT12, CT15, CT19.

Evaluación

Como la gran parte del curso se basa en la práctica en el taller, se evaluará la asistencia y el grado de implicación del alumno en el curso y su participación activa en las presentaciones y rondas de valoración. (25%)

Se evaluará el nivel personal de experimentación e investigación del proceso (apuntes, pruebas, estampas) recogidos en un portafolio. Se evaluará la comprensión del alumno en las diferentes técnicas fundamentándose en la elaboración de las matrices, la calidad gráfica de las imágenes, la adecuación de la imagen al medio, la asimilación del proceso de estampación y todo el trabajo de investigación que forma el fundamento de los trabajos finales. (75%)

En caso de ausencia se tendrá que entregar el certificado correspondiente y pactar la entrega de los trabajos pendientes.

La evaluación de los ejercicios se hará a lo largo del curso. En caso de un ejercicio suspenso o con nota baja el estudiante podrá presentar el trabajo en el portfolio final. La no presentación total o parcial de los trabajos así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- × Rondas de evaluación

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE10, CE17, CE18, CT10, CT12, CT15, CT19.

- × Presentaciones orales y escritas de los diferentes ejercicios y participación en rondas de evaluación

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE5, CE7, CE17, CE18. CE19, CT2, CT3, CT10, CT12, CT15, CT19.

- × Presentación del trabajo final

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE3, CE4, CE7, CE17, CE19, CT2, CT3, CT10, CT12, CT15, CT19.

Bibliografía y enlaces web

GENERAL

- × AAV. *Historia de un arte. El grabado.*
Barcelona: Skira 1981.
- × AAV. *Art gráfico y nuevas tecnologías.*
Madrid: Fund. BBVA, Calcografía Nacional, 2003.
- × Antreasian, Garo. *The Tamarind Book of Lithography.*
Nueva York 1970 & Adams, Clinton.
- × Gilmour, P. *Modern Prints.*
Nova York 1970.
- × Jones. Stanley. *Lithography for Artists.*
Oxford 1967.
- × Man, Felix. *150 Years of Artist's Lithographs.*
Londres 1953.
- × Senefelder, A. *A Complete Course of Lithography.*
Londres 1819

LIBRO DE ARTISTA

- × Bury, Stephen. *Artists' books: the book as a work of art: 1963-1995.*
Aldershot : Scolar Press, 1995.
- × Bodman, Sarah. *Creating Artist's books.*
London A& C Black, 2004.
- × Castleman, Riva. *A century of artists books.*
Castleman, Riva. New York : Museum of Modern Art, 1994.

- ✗ Fusco M. ***Put about, a critical anthology on independent publishing.***
London & Hunt, I Bookworks 2004.
- ✗ Turner, Silvie. ***Facing the page: British artists' books: a survey: 1983-1993.***
London : Estamp, 1993.
- ✗ Smith, Keith A. ***A Structure of the Visual Book.***
Nueva York (Sigma Foundation) 1993.
- ✗ Smith, Keith A. ***Non-Adhesive Binding.***
Nueva York (Sigma Foundation) 1993.
- ✗ Wasserman, K. ***The book as art: artists books from the National Museum of Women in the Arts.***
NY 2006.
- ✗ Weitman, W. ***Eye on Europe: prints, books and multiples 1960 to now.*** & Wye, D -
MOMA, NY 2006.

CATÁLOGOS DE ARTISTAS:

- ✗ *Odile Redon*
- ✗ *Max Ernst*
- ✗ *Andy Warhol*
- ✗ *Edward Ruscha*
- ✗ *Beggarstaff Brothers*
- ✗ *Picasso*
- ✗ *Joan Miró*
- ✗ *Bodo Korsch*
- ✗ *Ambroise Vuillard*
- ✗ *Aubrey Beardsley*
- ✗ *Kirchner*
- ✗ *Roy Lichtenstein*
- ✗ *etc.*

WEBS:

- ✗ [Fira del llibre d'art i disseny a Barcelona](#)
- ✗ [Arts of the Book Collection, Yale University](#)
- ✗ [Bookworks, London](#)
- ✗ [Gemini Editions Limited, EEUU](#)
- ✗ [The Curwen Studios, UK](#)
- ✗ [World](#)

Printmakers

- × [Tinta Invisible, Barcelona](#)
- × [Zybooks, editorial de llibres d'artista](#)
- × [Winchester School of Art](#)
- × [Editorial de llibres d'artista, Berlin](#)
- × [The Russian Book](#)
- × [Blog complet amb informació sobre gravat](#)
- × [Editorial i galeria de obra gràfica 1](#)
[Editorial i galeria de obra gràfica 2](#)
- × [Editorial i galeria de obra gràfica i multiples](#)

Programación de la asignatura

----- traducir----->>>>

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× **Semana: 1**

Actividad: Introducció generalActividades de aprendizaje -organització del curs.

-llistat de materials

-introducció als llenguatges gràfics.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos, Punta seca, Ruleta Paper, Davantal, etc.

Resultados del aprenizaje: CE1, CE4, CE7, CE19 CT3, CT9, CT10, CT15.

× **Semana: 2 a 4**

Actividad 1: Introducció i consideració de la creació gràfica i llur utilització per artistes i dissenyadors.

Lugar: EINA.

Material: Llibre d'esbossos.

Actividad 2: Introducció i consideració de la creació gràfica i llur utilització per artistes i dissenyadors.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos, Punta seca, Ruleta Paper, Davantal, etc.

Resultados del aprenizaje: CE1, CE4, CE7, CE19, CE22 CT3, CT4, CT9, CT10, CT15.

× **Semana: 5 a 7**

Actividad: Introducció a la fotogravat com procés de manipulació i reproducció d'una imatge. Incorporació de referents fotogràfics amb l'imatge autogràfica.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos Paper d'estampació.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE5, CE7, CE19, CE22 CT3, CT9, CT10, CT15.

× **Semana:** 8 a 11

Actividad 1: Consideració del color del passat, a través de obra gràfica i el cinema, la variació d'un imatge a base de la seva serialització.

Lugar: EINA.

Actividad 2: Introducció a la serigrafia i la seva combinació amb altres tècniques. Construcció de un imatge seriat a base de la superposició i variació de colors.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos, Paper d'estampació.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE4, CE7, CE19, CE22 CT3, CT4, CT9, CT10, CT15.

× **Semana:** 12 a 14

Actividad 1: El paper de la col.laboració i la seva utilització com eina fonamental de la creació .

Lugar: EINA.

Material: Esborrany de projecte de col.laboració.

Actividad 2: Creació d'un projecte de col.laboració entre 4 mans, l incorporant almenys dos de les tècniques investigades.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos, Paper d'estampació.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE4, CE7, CE13, CE19, CE22,CT4, CT6, CT7, CT9, CT10, CT12, CT15, CT19.

----- traducido----->>>>

× **Semana:** 15 a 19

Actividad 1: Introducció al "llibre d'artista" i els diferents formats. Desenvolupament del treball final.

Lugar: EINA.

Material: Esborrany del projecte de llibre d'artista, Llibre d'esbossos.

Actividad 2: Libro de artista Un libro de artista que articulará una respuesta creativa al concepto "cosmos".

Material: Paper d'estampació, Material d'encuadernació.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE5, CE7, CE 13, CE17, CE19, CT3, CT9, CT10, CT12, CT15, CT19.

× **Semana:** 18 a 20

Actividad: Preparación del trabajo final y presentación escrita y oral del trabajo final.

Lugar: EINA i Barra de Ferro.

Material: Libro de esbozos. Libro de artista.

Resultados del aprendizaje: CE5, CE7.2,CE10, CE17, CE19, CT2, CT3, CT4, CT9,CT10, CT12, CT15, CT19.

ENTREGAS

× **Semana:** 4

Entrega: Ejercicio 1 – La oscuridad del blanco y negro.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: - Estampa (Punta Seca / Monotipo) y Imagen digitalizada y descriptor (JPEG/PDF).

Resultados del aprendizaje: CE1, CE4, CE7, CE22, CT9, CT10, CT15.

× **Semana:** 7

Entrega: Ejercicio 2 – Desmontando o desmintiendo la realidad.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Estampa (Fotograbado).

Resultados del aprendizaje: CE3, CE4, CE7, CE22, CT9, CT10.

× **Semana:** 11

Entrega: Ejercicio 3 – Mutatis Mutandi.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: - Serie de estampaciones, Serigrafía / Linograbado / Mundo óptico)

× **Descriptor del proyecto:**

Resultados del aprendizaje: CE1, CE3, CE4, CE7, CE17, CE22, CT3, CT9, CT10, CT15.

× **Semana:** 15

Entrega: Ejercicio 4 - A cuatro manos.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: - Esbozos del proyecto, Descriptor del proyecto. Edición limitada hecha a cuatro manos.

Resultados del aprendizaje: CE3, CE4, CE7, CE13, CE17, CE22, CT2, CT6, CT7, CT9, CT10, CT12.

× **Semana:** 20

Entregas: Treball final - el "llibre d'artista". Portafoli i llibre d'esbossos.

Material: Llibre d'esbossos, Projecte final: Llibre d'artista, Text descriptiu en anglès. Exemplars de tots els exercicis (punta seca, fotogravat, tècniques de relleu, serigrafia, etc). I llibre d'esbossos.

Lugar: Barra de Ferro.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE3, CE4, CE7, CE13, CE17, CE19, CE22, CT1, CT2, CT3, CT4, CT9, CT10, CT12, CT15, CT19.

faltaaa----- >><<<<

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social,

tecnológica y económica.

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Competencia

- × **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como por el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Taller de dibujo

Estudio de los sistemas de proyección geométrica aplicados a la representación en arquitectura y diseño.

En geometría los objetos se reconocen por la forma y la extensión de su superficie o de su contorno, según sean objetos o formas del espacio o formas planas. El objetivo de la geometría descriptiva es representar sobre el plano de dibujo los cuerpos y formas geométricas del espacio utilizando el método de las proyecciones y resolver problemas relativos al auxilio único de la geometría plana. De todos los métodos de representación, la perspectiva lineal, al aproximar el sistema de proyección al mecanismo de la visión humana y al de la fotografía, ofrece el dibujo de las formas con un aspecto de verosimilitud que lo hace inmediatamente comprensible: Dibuja las formas tal como se ven. El sistema diédrico y el sistema axonométrico pretenden, por el contrario, dibujar las formas tal como son.

La asignatura se plantea más desde la vertiente cognoscitiva que desde la instrumental, por lo que la aproximación a los contenidos sigue una sencilla pero rigurosa vía empírica. Aprender a ver el espacio toma así la misma importancia que su representación gráfica.

Código

200643

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Expresión artística

Profesorado

[Albert Crispi](#)

[Enric Steegmann](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para Taller de Dibujo, a pesar de que haber superado las asignaturas del 1er semestre facilitará la comprensión para el estudiante.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: INTRODUCCIÓN A LA GEOMETRIA DESCRIPTIVA**1. Nociones de geometría plana y del espacio****2. El largo camino de la representación verosímil del espacio y las cosas****BLOQUE II: SISTEMAS AXONOMÉTRICOS, DIÉDRICO Y ACOTADO****3. Los tres procedimientos más importantes de la proyección axonométrica****4. Sistema acotado****5. Sistema diédrico**

Noción de planta, alzado y sección.

6. Sistema diédrico

Métodos: Abatimiento, cambio de planos de proyección y giros.

BLOQUE III: SISTEMA CÓNICA O PERSPECTIVA LINEAL**7. Introducción**

El espacio perspectivo. Conceptos básicos: Horizonte, puntos de fuga y plan de cuadro.

8. Puntos de fuga al horizonte

Perspectiva central Perspectiva oblicua. El círculo y la esfera

9. Puntos de fuga por encima y por debajo del horizonte

Punto de fuga de una rampa. Sombras. Rayos de sol paralelos al plano del cuadro. Sol detrás el observador.

10. Aplicaciones comparativas de la perspectiva lineal con la fotografía y el vídeo

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS**✘ Clases teóricas**

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales

Competencias: -

✘ Seminario

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Planteamiento y resolución de ejercicios

Competencias: -

- × Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo **Competencias:** -

- × Tutorías

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Seguimiento y correcciones

Competencias: -

- × Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Resolución de ejercicios

Competencias: -

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Bloque I: Introducción a la geometría descriptiva. Clases magistrales.

Horas: 7h 30m

Resultados de aprendizaje: CE4.5

- × Bloque II: Sistemas axonométrico, diédrico y acotado. Clases magistrales

Horas: 7h 30m

Resultados de aprendizaje: CE4.5

- × Bloque III: Sistema cónico o perspectiva lineal. Clases magistrales

Horas: 7h 30m

Resultados de aprendizaje: CE4.4, CE4.5

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Bloque I, II y III: Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE4.4, CE4.5, CE4.6

- × Tutorías

Horas: 22h 30m

Resultados de aprendizaje: -

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Lectura de la bibliografía adjunta

Horas: 35h

Resultados de aprendizaje: -

- × Resolución de ejercicios similares a los realizados en el taller

Horas: 40h

Resultados de aprendizaje: -

Evaluación

Las clases son básicamente un taller de dibujo y maquetas donde la asignatura se aprende practicándola. El tiempo de taller viene precedido siempre de una breve exposición teórica que marca el progreso de la asignatura.

Las evaluaciones son diarias y la evaluación del semestre se basa en la recopilación de los trabajos ejecutados durante las clases y dos trabajos de reválida al final del curso.

La calificación final tiene en cuenta la asistencia, la asimilación de conceptos y el progreso del alumno, así como la limpieza y precisión del dibujo a lápiz, que no tiene que pasarse a limpio.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

✘ Bloque I, II y III: Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE4.4, CE4.5, CE4.6

Bibliografía y enlaces web

Vertiente instrumental

- ✘ Hollyday-Dar, Kathryn. *Geometría descriptiva aplicada*. México: Intern. Thomson Ed., 2000.
- ✘ Schaarwächter, Georg. *Perspectiva para arquitectos*. Barcelona: GG, 1969.
- ✘ Thomae Reiner. *Perspectiva y Axonometría*. Barcelona: GG, 1978.

Vertiente cognoscitiva

- ✘ Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Buenos Aires: Editorial Universitaria, 1976. Gombrich,
- ✘ Ernst H. *La imagen y el ojo*. Madrid: Alianza Editorial, 1987.
- ✘ Panofsky, Erwin. *La perspectiva com a forma simbòlica*. Barcelona: Edicions 62, 1987. Wölfflin,
- ✘ Heinrich. *El arte clásico*. Madrid: Alianza Editorial, 1982.
- ✘ Worringen, Wilhelm. *Abstracció i empatia*. Barcelona: Edicions 62, 1987.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× **Semana:** 1 - 2

Actividad: Bloque I: Introducción a la geometría descriptiva. Clases magistrales

Lugar: EINA

Material: Bolígrafo y papel

Resultados de aprendizaje: CE4.5

× **Semana:** 3 - 9

Actividad: Bloque II: Sistemas axonométrico, diédrico y acotado. Clases magistrales.

Lugar: EINA

Material: Bolígrafo y papel

Resultados de aprendizaje: CE4.5

× **Semana:** 10 - 18

Actividad: Bloque III: Sistema cónico o perspectiva lineal. Clases magistrales

Lugar: EINA

Material: Bolígrafo y papel

Resultados de aprendizaje: CE4.4, CE4.5

ENTREGAS

× **Semana:** 1 - 2

Actividad: Bloque I: Introducción a la geometría descriptiva. Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación

Lugar: EINA

Material: Material de dibujo básico: Lápiz, goma, escuadras, regla graduada, regla larga (80 cm.) y cámara digital

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE4.4, CE4.5, CE4.6

× **Semana:** 3 - 9

Actividad: Bloque II: Sistemas axonométrico, diédrico y acotado. Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación.

Lugar: EINA

Material: Material de dibujo básico: Lápiz, goma, escuadras, regla graduada, regla larga (80 cm.) y cámara digital

Resultados de aprendizaje: CE4.5

× **Semana:** 10 - 18

Actividad: Bloque III: Sistema cónico o perspectiva lineal. Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación

Lugar: EINA

Material: Material de dibujo básico: Lápiz, goma, escuadras, regla graduada, regla larga (80 cm.) y cámara digital

Resultados de aprendizaje: CE4.5

Competencias y resultados del aprendizaje de la

asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.5** Utilizar el lenguaje de los materiales, su significación y sus propiedades expresivas.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.4** Representar, de acuerdo con las convenciones de dibujo, color y volumen, espacios, objetos y personas observadas del natural.
- × **CE4.5** Crear composiciones de poca complejidad en dos y tres dimensiones demostrando intención expresiva, habilidad compositiva y capacidad para la resolución formal.
- × **CE4.6** Demostrar seguridad en el trazo y realizar esbozos rápidos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Técnicas de Estampación

Técnicas de estampación es una asignatura optativa de cuarto curso incluida dentro del grupo de materias de mediados de expresión. Forma parte de los créditos que configuran la mención de Creación visual.

Está planteada como un recorrido de ida y retorno desde la stampa digital y transitando a través del conjunto de técnicas de estampación tradicionales, excepción hecha de la serigrafía que se trabajará en una asignatura aparte.

El objetivo es dotar al estudiante de los conocimientos técnicos referentes a un abanico suficientemente exhaustivo de técnicas de impresión y estampación. Este repertorio tiene que permitir al estudiante ampliar su vocabulario plástico y ejercitar su creatividad de cara a la resolución de problemas de diseño de imagen gráfica que se le puedan plantear en su futuro profesional.

Así mismo se trata de aprender a valorar y discernir los diferentes lenguajes utilizados históricamente en el mundo de la stampa y la obra gráfica original y como estos lenguajes venden acompañados y condicionados por los correspondientes sistemas técnicos.

Código

200699

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Enric Mas i Barceló](#)

Maestro de taller

Carles Alguacil

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No se necesitan requisitos especiales para cursar esta asignatura. No obstante, y a resultados de la evaluación inicial podrá variar el número y tipología de las prácticas del curso.

Contenidos de la asignatura

1 - Estampar e imprimir: la preexistencia de la matriz.

× 1.1. Definición y debate sobre los conceptos y convenciones que rodean la obra gráfica y su pertenencia.

2 - De la imagen digital atrás.

× 2.1. Catálogo de técnicas y recursos.

× 2.2. Glosario.

3 - Aguafuerte y el aguafuerte como principios de una imagen binaria.

× 3.1. Las planchas: características de los metales.

× 3.2. Ácidos y procedimientos de grabado indirecto.

× 3.3. Estampación y edición.

4 - Imágenes mixtas e hibridaciones entre técnicas

5 - Reinterpretar la imagen estampada

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× clases magistrales y comentarios de obras relevantes **Horas:** 15h **Resultados de aprendizaje:** CE4.1, CE22.1, CT15, CT19

× Visitas **Horas:** 4h **Resultados de aprendizaje:** CT15, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

× Aplicación de procedimientos y realización de proyectos **Horas:** 40h **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.3, CE22.1, CT10

× Discusión y corrección de las propuestas **Horas:** 5h **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE22.1, CT 10, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

× Planteamiento de las propuestas, investigación y contextualización de las mismas **Horas:** 10h **Resultados de aprendizaje:** CE4.1, CE22.1, CT15, CT19

- ✘ Realización de trabajos **Horas:** 40h **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE22.1, CT 10, CT1940 CE3.2, CE4.3,CE22.1,CT10
- ✘ Visitas y lecturas 10 CT15, CT19 **Horas:** 10h **Resultados de aprendizaje:** CT15, CT19

Evaluación

Se realizará una evaluación inicial para detectar el nivel de competencias de los estudiantes en cada uno de los aspectos relacionados con la materia, la realización de la cual es obligatoria pero no contabiliza por la calificación.

La asistencia y participación también es obligatoria (el carácter práctico de la asignatura lo comporta), particularmente para la realización del proyecto grupal. Un 10% de la calificación dependerá de la actitud del alumno durante el curso: motivación, disponibilidad, limpieza, asistencia, puntualidad, participación, cooperación con el grupo, inquietud,...

La entrega de todos los trabajos prácticos será condición sine qua non para ser calificado. Se valorará la puntualidad en la entrega de los mismos así como su correcta presentación. El peso de los mismos en la calificación será:

15% proyecto grupal 25% por cada proyecto individual

Se tendrán en cuenta no solamente los aspectos técnicos y la correcta realización del proceso, sino también otras cuestiones estéticas y de composición, calidad e interés de las imágenes

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ Evaluación inicial y discusión del portfolio **Horas:** 0,5h **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19
- ✘ Evaluación colectiva del trabajo en grupo **Horas:** 0,5h **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19
- ✘ Evaluaciones personalizadas de los proyectos personales **Horas:** 2h **Resultados de aprendizaje:** CT15, CT19

Bibliografía y enlaces web

MANUALES

- ✘ Ayres,J. Monotype. Mediums and methods for painterly printmaking. New York.Watson-Gupstill.1991 Interesante.
- ✘ Catafal,J. El Grabado.Barcelona. Ed. Parramón. 2002 Bon manual, prou il·lustrat i actualitzat
- ✘ Chamberlain, Walter. Grabado en madera. Barcelona. Blume 1988 Manual de

referencia para técnicas de grabado en relevo.

- ✘ Chamberlain Walter. Aguafuerte y Grabado. Blume 1988 Manual de referencia para técnicas de grabado al vacío. Un clásico.
- ✘ Dawson, J. Guía completa de Grabado e impresión. Técnicas y materiales. Ed. Blume. Madrid 1982 Es un buen manual aunque sean mejores los específicos de cada técnica. A pesar de que la edición en español es de 1982, el original en inglés es algo anterior y se siente. Muchos de los materiales a los que se refiere son difíciles de encontrar ahora en España.
- ✘ Kafka, Francis. Linoleum block printing. New York. Dover 1972 Sencillo.
- ✘ Martin, J. Enciclopedia de Técnicas de Impresión. Ed. Acanto. Barcelona. 1996 Manual generalista de técnicas gráficas, sencillo y profusamente ilustrado. Práctico. Sólo para un nivel introductorio.

HISTORIA Y CATÁLOGOS GENÉRICOS

- ✘ Gallego, A. Historia del grabado en España. Madrid. Cátedra. 1979
- ✘ Melot, M. I v.v.a.a. El grabado. Historia de un arte. Barcelona. Skira Carrogio. 1981
- ✘ Riva Castelmann: Prints of XX century: A history. London Thames and Hudson 1976
- ✘ Tallman, Susan The contemporary print Pre Pop to postmodern. London Thames and Hudson 1996
- ✘ Wisniewski, K. Monotype/Monoprint. History and Techniques. Ithaca (N.Y.). Bullbrier Press. 1995

Programación de la asignatura

Las sesiones de trabajo se desarrollarán al taller de Barra de Hierro, una vez a la semana y tendrán una duración de tres horas y media en las cuales se alternarán los contenidos teóricos, las correcciones y el trabajo práctico.

Se realizarán un par de salidas y se prevé en horario de clase a ser posible, pero también podrán programarse visitas obligatorias como actividad autónoma fuera del horario de la asignatura.

Las sesiones de taller abierto serán por la tarde para poderlas compaginar con el resto de horarios de las asignaturas del Grado y la cantidad estimada de horas de trabajo autónomo al taller será equivalente a las de actividades dirigidas.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Semana:** 1, 2 y 3

Actividad: Introducción y evaluación inicial. Pretecnologías del grabado y la estampación.

Lugar: Taller

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

× **Semana:** 4 a 8 incluidas

Actividad: Panorama general de las técnicas de impresión y estampación.

Realización del catálogo de técnicas. Trabajo en grupo.

Lugar: Taller

Material: Papel y matriz para determinar.

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

× **Semana:** 9 a 12

Actividad: Realización de dos planchas en aguafuerte y aguatinta y edición de las mismas.

Lugar: Taller

Material: Planchas de metal y papel de grabado.

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

× **Semana:** 13 a 15

Actividad: Realización de un proyecto de hibridación entre dos o más técnicas de estampación.

Lugar: Taller

Material: Papel y matriz para determinar.

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

× **Semana:** 16 a 19

Actividad: Realización del proyecto de reinterpretación.

Lugar: Taller

Material: Papel y matriz para determinar.

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

ENTREGAS

× **Semana:** 2

Entrega: entrega de portfolio.

Lugar: Taller

Material: portfolio

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

× **Semana:** 4

Entrega: entrega de trabajo inicial. **Lugar:** Taller

Material: estampas

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

× **Semana:** 9

Entrega: entrega catálogo de técnicas.

Lugar: Taller

Material: estampas

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

× Semana: 13**Entrega:** entrega aguafuerte y aiguatinta.**Lugar:** Taller**Material:** estampas**Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19**× Semana: 16****Entrega:** entrega hibridaciones.**Lugar:** Taller**Material:** estampas**Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19**× Semana: 19****Entrega:** entrega reinterpretaciones.**Lugar:** Taller**Material:** estampas de proceso y reinterpretación en apoyo final**Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1,CE4.3, CE22.1, CT10, CT15,CT19

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación gráfica (grabado, litografía, serigrafía, impresión digital, etc.).
- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y

expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Técnicas de Ilustración

La ilustración es un elemento con un peso significativo dentro de las herramientas de comunicación visual de nuestra sociedad. El conocimiento y la elige de una técnica acertada puede hacer esta comunicación más directa, rica y agradable. El curso pretende dotar a los estudiantes de un abanico de técnicas suficientes para tener la opción de elegir los recursos adecuados a la hora de resolver las diferentes situaciones que se encontrarán en la vida profesional. Se buscará, a través del trabajo práctico y la visualización de ejemplos, el conocimiento y la elige de los medios de expresión adecuadas por cada trabajo.

Código

200700

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Enric Font](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

- ✘ Conocimientos básicos de dibujo, color y técnicas de aplicación del color.
- ✘ Conocimientos básicos de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Contenidos de la asignatura

El desarrollo del curso se realizará con la utilización de diferentes técnicas para resolver

propuestas de trabajo. Sin dejar de banda el proceso digital, el curso enfatizará los procesos y las técnicas manuales.

1. Procedimientos secos y materiales de aplicación directa: lápiz, grafito, carboncillo, rotuladores, lápices de colores, pasteles. Se utilizarán algunas de estas técnicas para trabajar la imagen monocromática, el contraste, el blanco y negro, la línea y el trazo.
2. Procedimientos fluidos: aguadas, témperas, tintas, acrílico. Trabajo con tintas planas y manchas compactas de color. El tratamiento del color. Aguadas y sutilezas. La imagen rica en matices.
3. El collage. El recorte de imágenes extraídas de diferentes medios y la creación de una imagen nueva con un nuevo significado. Elementos descontextualizados. Materiales y texturas. El collage digital con Adobe Photoshop. Objetos convertidos en imágenes planas. Papeles y apoyos.
4. Mixed media o la mezcla de técnicas para lograr resultados sorprendentes, enriquecedores y con énfasis en la vertiente más creativa. La explosión de recursos. El todo se vale. Ilustración digital vectorial (Adobe Illustrator). Herramientas y recursos gráficos digitales.
5. Los esbozos y el trabajo acabado. Evolución de la imagen, la idea y la realización desde el esbozo inicial al trabajo finalizado. Mi preciado libro de esbozos particular

Evaluación

El estudiante tendrá que entregar todos los trabajos prácticos que se propondrán en el curso; estos formarán el grueso principal de la nota.

La calificación final vendrá dada por:

- ✗ 60% media de la nota de los trabajos realizados. Se evaluará principalmente la realización técnica; en algunos trabajos puntuales se valorará también la conceptualización. Se indicará en cada trabajo el tanto por ciento que conforma la nota global.
- ✗ 15% aportación individual en las valoraciones colectivas y comentarios de los trabajos.
- ✗ 15% asistencia a las clases.
- ✗ 10% realización libro esbozos Trabajos no presentados sin motivo justificado tendrán la nota mínima

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✗ **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de

técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.
- × **CE3.3** Aplicar los diferentes procedimientos fotográficos en función de las necesidades comunicativas y expresivas del proyecto de diseño.
- × **CE3.4** Utilizar los diferentes procedimientos y técnicas de dibujo adaptándolos a los requerimientos del proyecto.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación gráfica (grabado, litografía, serigrafía, impresión digital, etc.)
- × **CE4.2** Utilizar los recursos expresivos de la fotografía para la generación de imágenes.
- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.3** Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un

proyecto de diseño.

- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Tipografía

La tipografía es una herramienta indispensable en las disciplinas de diseño. Es propio del diseñador hacer un buen uso de la letra, con criterios claros. El lenguaje escrito es un aspecto fundamental de la comunicación verbal y la tipografía es su representación visual. Transmite contenidos específicos y expresa significados particulares.

Los objetivos de esta asignatura son:

1. Utilizar la tipografía de forma intencionada en proyectos de diseño.
2. Resolver con recursos tipográficos las necesidades funcionales y expresivas de los proyectos de diseño.
3. Reconocer y utilizar al signo tipográfico como una entidad básica y al sistema de signos como una unidad compuesta por estas entidades.
3. Comprender y utilizar las formas y las connotaciones de los signos tipográficos.
4. Conocer, reconocer y utilizar determinadas familias tipográficas arquetípicas.
5. Profundizar las capacidades críticas del análisis tipográfico y la comprensión de las relaciones entre la tipografía y el contexto sociocultural en el cual ésta surge y se modifica.

Código

200649

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Sabina Monza-Goday](#)

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

No existen prerrequisitos ni conocimientos previos específicos para matricularse en esta asignatura. De

todos modos, se recomienda haber aprobado las asignaturas del primer curso, en particular, las asignaturas de Introducción al Proyecto de Diseño, Introducción a la Historia del Diseño y del Arte y Recursos informáticos para el Diseño. Se desarrollarán trabajos con herramientas de informática (programas de edición de textos: *InDesign* y dibujo vectorial: *Illustrator*).

Contenidos de la asignatura

BLOQUE 1

Microtipografía. Comprensión de las formas tipográficas.

- × **1.1** El signo tipográfico: el carácter. Estructura, formas básicas, proporciones, relaciones de forma y contra- forma, ejes, inclinaciones, modulación del trazo. Anatomía de la letra. Variables tipográficas. Ligaduras. Concepto de familia tipográfica: los diversos componentes.
- × **1.2** Relaciones entre grupos de signos tipográficos: la palabra, la línea y el párrafo. Alineaciones. Textura, color y mancha tipográfica. Orden de la lectura y legibilidad.
- × **1.3** Clasificación tipográfica. Clasificación simple (por anatomía del signo) y clasificación estilística (relacionada con los movimientos artísticos).
- × **1.4** Análisis de determinadas familias tipográficas significativas. Análisis de experimentos reticulares tipográficos.

BLOQUE 2

Macrotipografía. La tipografía como herramienta de comunicación visual, con carácter informativo y expresivo.

Composiciones con elementos tipográficos. Generación de ritmo e impacto visual. Combinaciones tipográficas. Utilización de los signos tipográficos en relación a necesidades concretas de diseño.

- × **2.1** Tipografías para textos. Jerarquización y organización de la información textual. El sistema tipográfico. Medidas. Retículas.
- × **2.2** Tipografías expresivas. La tipografía como imagen. Impacto visual y niveles de lectura. Signos tipográficos realizados con diferentes materiales.
- × **2.3** Tipografías para señalización. Inmediatez, claridad y legibilidad. Complejidad del entorno. Diferencias lingüísticas y culturales.
- × **2.4** Tipografías para diseño de información. Síntesis del contenido y simplicidad visual. Relaciones de la tipografía con la ilustración o la fotografía.
- × **2.5** Tipografías para pantalla. Usabilidad y legibilidad. Fuentes tipográficas.

BLOQUE 3

Contexto y funcionalidad: el desarrollo del diseño tipográfico del libro a la pantalla.

Origen del alfabeto latino.

La evolución de la escritura: de la *letra mayúscula* a la *letra minúscula*.

La evolución de la escritura a la tipografía.

Los grandes diseñadores de tipografías para libros.

Tipografías para publicidad.

Las vanguardias culturales europeas relacionadas con la experimentación tipográfica.

Las bases de la tipografía moderna.

Racionalización o humanismo: *Times*, *Futura* y *Gill*.

Experimentos reticulares. Legibilidad. Tipografías para señalización: *Univers-Frutiger* / *Helvética* / *Meta* / *DIN*.

La estandarización tipográfica y el diseño corporativo.

Las tipografías a partir del posmodernismo.

La deconstrucción del mensaje y de la forma.

Lectura, legibilidad e impacto visual. Nuevas posibilidades tecnológicas y nuevos diseños tipográficos.

Sistemas tipográficos amplios (años '90): *Thesis*.

Tipografías digitales.

Actualidad: *nuevas fundiciones* con formas de creación, distribución y comercialización diferentes.

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura se desarrolla a partir de una serie de ejercicios prácticos y proyectos de diseño con utilización predominante de los recursos tipográficos, apoyados por exposiciones teóricas de la profesora y una bibliografía específica de lectura obligatoria.

Los trabajos y las correcciones son individuales o grupales, según las pautas de cada trabajo.

Se realizará un examen escrito al finalizar la asignatura, basado en el material teórico expuesto durante el transcurso de la misma.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases teóricas magistrales y debate en grupo combinado.

Horas: 7,5h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE10.1, CT3, CT4, CT10, CT19.

- ✘ Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE9.2, CE10, CT10.

- ✘ Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CT6, CT10, CT19.

- ✘ Evaluación: presentaciones individuales y colectivas de los resultados parciales y finales de los ejercicios y proyectos, defensa oral de los mismos y ronda de valoraciones.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE10.1, CE17.1, CT6, CT10, CT19.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección de los ejercicios y proyectos planteados.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE10.1, CE17.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Información y documentación: búsqueda de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: CE6, CE9.2, CE10.1, CE17.1, CT6, CT10, CT19.

- ✘ Elaboración de ejercicios y proyectos: formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo de los ejercicios y proyectos.

Horas: 67,5h

Resultados del aprendizaje: CE6, CE9.2, CE10.1, CE17.1, CT6, CT10, CT19.

Evaluación

La asignatura es obligatoria y la asistencia a clase es obligatoria ya que esta asignatura se estructura en clases prácticas en el aula-taller, donde se desarrollan trabajos individuales o grupales con un seguimiento de tutorías individuales, y en clases teóricas magistrales con discusión grupal, que fundamentan el análisis y el criterio crítico necesario para desarrollar los trabajos en el taller.

Los criterios de evaluación responden a la adquisición de competencias que corresponden a esta asignatura, que se demostrará mediante la realización de los ejercicios y los proyectos propuestos a lo largo del curso y con un examen final. No se realizará una evaluación inicial.

Es obligatorio realizar y aprobar todos los trabajos y proyectos. Se evaluarán la asistencia y la participación en clase, el proceso evolutivo de aprendizaje durante todo el curso y el resultado final alcanzado en cada trabajo, con las pautas de presentación que se indiquen en cada uno de ellos.

La calificación final de la asignatura se basará en una evaluación continuada del trabajo realizado por el estudiante, en las evaluaciones parciales y finales de los ejercicios y los proyectos planteados durante la asignatura, y en el examen final. Los ejercicios y los proyectos tendrán su correspondiente evaluación individual o grupal, según el planteamiento que se indique en cada uno de ellos. Los ejercicios y los proyectos tendrán una instancia de recuperación durante el curso. En caso de no aprobar un trabajo en su fecha inicial de entrega, el alumno deberá comunicarse con la profesora y preguntar cuál es la fecha y la forma adecuada para recuperarlo.

El 65% de la nota de cada ejercicio o proyecto corresponde al nivel de la propuesta conceptual y de la resolución formal final, a la presentación de la documentación que se determine en cada caso y a la defensa oral del proyecto. El 25% corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, taller y sesiones de trabajo y corrección. Dentro de este 25%, el 10% corresponde a la asistencia. El 10% de la nota de la asignatura corresponde al examen final.

La falta de asistencia no justificada de más del 20% de las clases comporta un “no presentado”. En caso de poder justificar la inasistencia, el alumno debe notificarlo a la profesora para poder acordar la forma más adecuada de recuperar los trabajos no realizados. Los estudiantes que no presenten ningún trabajo, aun habiendo asistido a clase, tendrán una calificación de “no presentado”.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- × Pre-entrega de los ejercicios y proyectos.

Horas: 50h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE10.1, CT3, CT4, CT6, CT10.

- × Lliurament dels exercicis i projectes.

Horas: 50h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE9.2, CE10.1, CT10, CT19.

- × Presentació i defensa dels projectes.

Horas: 48h

Resultados del aprendizaje: CE17.1, CT3, CT6, CT10, CT19.

- × Examen final escrit.

Horas: 2h

Resultados del aprendizaje: CT3, CT10, CT19.

Bibliografía y enlaces web

- × Baines, Phil y Haslam, Andrew. **Tipografía. Función, forma y diseño.**

México: Gustavo Gili, 2002

- ✘ Bringhurst, Robert. **The elements of typographic style.**
USA: Hartley & Marks Publishers, 1992 - 2002
- ✘ Frutiger, Adrian. **En torno a la tipografía.**
Barcelona: Gustavo Gili, 2001
- ✘ Gerstner, Karl. **Compendio para alfabetos.**
Barcelona: Gustavo Gili, 2003
- ✘ Gordon, R. **Making digital type look good.**
Thames and Hudson, 2001
- ✘ Hochuli, Jost. **El detalle en la tipografía.**
Valencia: Campgràfic Editors, 2007 (lectura obligatoria)
- ✘ Jury, D. **Tipos de fuentes. Regreso a las normas tipográficas.**
Index Book, 2002

Programación de la asignatura

La asignatura sensibiliza al estudiante hacia la tipografía, partiendo de la comprensión del signo tipográfico individual hacia su utilización en diferentes necesidades de diseño. Al mismo tiempo, conciencia al estudiante sobre la importancia de la tipografía mediante la comprensión de su evolución, directamente relacionada a la técnica y a los materiales con los cuales ha sido diseñada la letra, en distintas épocas y en contextos determinados, con sus necesidades de diseño y comunicación particulares.

Para ello, se proponen una serie de ejercicios y proyectos de complejidad creciente que deben resolverse exclusivamente o con predominancia de elementos tipográficos, que se detallan en el cuadro a continuación.

ACTIVIDADES DEL APRENDIZAJE

✘ **Semana:** 1 a 5

Actividad: Trazado de signos tipográficos con diferentes materiales. Análisis del signo individual y de las relaciones entre signos.

Material: Lápices, carbón, pincel, madera y tinta, ordenador. Papel A3.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE9.2, CT6, CT10, CT19.

✘ **Semana:** 6 a 12

Actividad: Diseño de diversas piezas de comunicación con predominio o exclusividad de elementos tipográficos.

Para cada pieza: documentación y análisis, propuesta conceptual, esbozos y alternativas, selección y propuesta formal, desarrollo y presentación final.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE9.2, CE10.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19.

× Semana: 13 a 18

Actividad: Diseño de un proyecto con predominio de resolución tipográfica: Documentación, análisis y selección de la información. Concepto, esbozos y alternativas, selección y propuesta formal. Desarrollo y presentación final.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE9.2, CE10.1, CE17.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19.

× Semana: 19

Actividad: Presentación del proyecto.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE9.2, CE10.1, CE17.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19.

ENTREGAS**× Semana:** 5

Entrega: Lliurament dels exercicis.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE17.1, CT19.

× Semana: 12

Entrega: L'Entrega de las piezas de comunicación.

Lugar: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE17.1, CT10, CT19.

× Semana: 19

Entrega: Entrega del proyecto.

Lugar: EINA

Resultados del aprendizaje: CE17.1, CT3, CT4, CT10, CT19.

× Semana: 19

Entrega: Examen.

Lugar: EINA

Resultats d'aprenentatge: CE17.1, CT3, CT4, CT10, CT19.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × CE6** Utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje

- × CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a

funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.

Competencia

- × **CE9** Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción de los mismos.

Resultados del aprendizaje

- × **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información visual.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados del aprendizaje

- × **CE17.1** Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Trabajo de Fin de Grado

Los estudios de grado tienen que concluir con la elaboración y presentación de un trabajo que permita una evaluación global de las competencias asociadas al título.

El trabajo de fin de grado se realiza siempre al último curso y a lo largo de los dos semestres y se defiende ante Tribunal, previa presentación de la correspondiente memoria y con el visto bueno del tutor escogido por el estudiante y que habrá hecho el seguimiento del trabajo.

El objetivo principal del Trabajo fino de grado se concreta en el desarrollo técnico y conceptual de un proyecto en sus fases de programación, anteproyecto y proyecto; es decir:

elección del tema, análisis del entorno, identificación de necesidades y requisitos y definición conceptual de propósitos (programa) elaboración de propuestas formales y resoluciones técnicas básicas (anteproyecto) desarrollo detallado de las propuestas (proyecto)

En estas fases se trabaja con un sistema de correcciones periódicas del proceso de diseño hasta la corrección del proyecto, dando indicaciones para su óptima finalización y presentación pública

Código

200701

Créditos

15 ECTS

Curso

4

Semestre

a

Materia

Trabajo Final de Grado

Profesorado

[Anna Bach](#)

[Pilar Górriz](#)

[Artur Muñoz](#)

Oriol Ventura

Idiomas

Catalán, Castellano

Prerrequisitos

Para poder matricular el Trabajo fino de Grado hay que haber superado como mínimo dos tercios del total de créditos del plan de estudios

Contenidos de la asignatura

- ✘ La información previa al trabajo final de grado pautas de busca, análisis e interpretación. - Fases y procesos de desarrollo de un proyecto de diseño: programa, planificación y gestión del trabajo. - Ideas y conceptos de diseño: los lenguajes formales, los usos sociales e individuales y las soluciones técnicas y productivas. - Viabilidad del proyecto: herramientas de análisis y crítica de las soluciones aportadas y planteamiento de alternativas. - Recursos técnicos de representación gráfica de objetos y formas, desde el esbozo al por menor técnico. - Recursos técnicos de representación en tres dimensiones de los objetos y formas, maquetas y prototipos. - Materiales y de procesos de edición, fabricación o construcción, necesarios para producir los objetos proyectados. - Documentación técnica necesaria para la producción el diseño: códigos, pautas y convenciones.
- ✘ Formatos de presentación visual y oral de proyectos.

Evaluación

Las competencias de esta materia serán evaluadas por evaluación continua [50%] del seguimiento de la participación activa en las sesiones conjuntas de trabajo, tutorías y corrección en taller; y la presentación, escrita y oral, del resultado final ante un tribunal evaluador [50 %].

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE2** Evaluar usos y programar funciones, orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE2.3** Plantear y evaluar diferentes alternativas en un programa de usos y funciones, y escoger razonadamente una opción que permita desarrollar un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.4** Representar un proyecto de diseño con un grado de concreción apto para el desarrollo de la fase ejecutiva del mismo.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.10** Desarrollar un proyecto de diseño hasta la fase final previa a la ejecución de acuerdo con las exigencias y requerimientos propios de cada sector del diseño.

Competencia

- × **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en el de las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE13.3** Planificar y temporalizar las fases de desarrollo de un proyecto de diseño hasta la fase previa a la ejecución. O de un trabajo de investigación en cultura del diseño
- × **CE13.4** Adaptarse a las condiciones de trabajo y ejecutar tareas en el marco del trabajo profesional autónomo o en las organizaciones empresariales e institucionales externas

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.3** Estructurar y defender una memoria completa de un proyecto de diseño o de un trabajo de investigación en cultura del diseño (que incluya: objetivos, hipótesis de trabajo, desarrollo del proyecto o de la investigación, evaluación de resultados y conclusiones).

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y

argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial porque sea accesible a grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CB2** Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrar por medio de la elaboración y defiende de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- × **CB3** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- × **CB4** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- × **CB5** Que los estudiantes hayan desarrollado las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Últimas Tendencias del Diseño

La asignatura Últimas Tendencias del Diseño estudia los movimientos de arte y diseño emergentes que han sido más significativos, desde los años 90 hasta día de hoy. Atendiendo a la proximidad temporal de los proyectos a estudiar, el estudiante se aproximará a los mismos a través de la experimentación crítica, el análisis de casos, la reflexión escrita en formatos profesionalizadores, la valoración de visitas, la puesta en relación de conceptos y textos, etc.

El objetivo de la asignatura es capacitar al estudiante para reconocer las últimas tendencias del arte y del diseño de su entorno y, sobre todo, para que construya una opinión crítica personal con una base sólida de referentes prácticos y teóricos.

Código

200668

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Tània Costa](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos. Se recomienda haber aprobado la asignatura Diseño y Arte contemporáneos del 1er semestre.

Contenidos de la asignatura

1. Modelos de producción

- ✘ Relación actual del diseñador con el proceso de producción industrial: escaparates, vías de comunicación con la industria productora, modelos organizativos de producción. Autoproducción y Postproducción. Diseño sostenible y ética del diseño. Producción local, distribución global. Apropiacionismo, copy left y cultura wiki.

2. Sistemas de recepción

- ✘ El usuario-espectador como protagonista; su participación en la creación. Interacciones digitales y entornos virtuales. Cultura visual y sociedad de la imagen, cultura RAM. Realidades ficcionadas. Construcción de imaginarios transversales: moda, arquitectura, comunicación, cine, audiovisual, diseño, arte... Ejercicio de la crítica de arte y de diseño: centros expositivos, congresos, textos críticos...

3. Producción de discursos y autoría

- ✘ Proyectos colectivos y disolución de la autoría. Interdisciplinariedad, participación del usuario. Asentamiento de los discursos minoritarios: movimientos locales con objetivos globales; discurso de género y teoría queer; feminismo; reivindicaciones sociales específicas: vivienda, intervención urbana en el barrio, socialización población inmigrante, accesibilidad; intervenciones no oficiales al espacio público... Discursos emergentes de actualidad.

4. Dispositivos en torno al objeto

- ✘ El diseño como proyecto; el arte como proyecto: procesos y procedimientos. La desmaterialización del objeto y el diseño de sistemas. El producto de arte y de diseño como dispositivo de comunicación conceptual de ideologías, identidad, imaginarios colectivos, discursos minoritarios, estereotipos publicitarios, formas de vida... Estética relacional y prácticas contextuales: producción de subjetividades.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Clases teóricas
ECTS: 15%
Metodología y enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.
Competencias: CE11, CT17, CT19.
- ✘ Seminarios de discusión de textos y realizaciones del diseño
ECTS: 15%
Metodología y enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de textos y obras artísticas y de diseño, y discusión crítica colectiva.
Competencias: CE11, CE16, CE16.1, CE18, CE18.2, CE21, CE21.3, CT17, CT19.
- ✘ Lectura de textos
ECTS: 20%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Lectura comprensiva de textos.

Competencias: CE11, CE16, CE16.1, CT6.

✘ Estudio

ECTS: 10%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes.

Competencias: CE11, CE16, CE16.1, CE18, CE18.2, CT6.

✘ Búsqueda de documentación

ECTS: 10%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficas a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en Bibliotecas especializadas y archivos.

Competencias: CE12, CT6, CT17.

✘ Redacción y presentación de trabajos

ECTS: 25%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo individual a partir de una guía para su realización y de trabajos en grupo y presentación oral para su discusión.

Competencias: CE16, CE16.1, CE21, CE21.3, CT2, CT6, CT17, CT19.

✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Pruebas orales y escritas.

Competencias: CE11, CE16, CE16.1, CE18, CE18.2, CT6.

Evaluación

Ejercicios de Tema: Los ejercicios de tema son los trabajos troncales que se realizan en la asignatura. La media entre los ejercicios del tema representan el 70% de la nota final.

Ejercicios de Seminario y participación: Los ejercicios de seminario son de participación en las sesiones de seminario y representan el 30% de la nota final. Aquí se incluye la participación en actividades recomendadas y de iniciativa propia.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación genéricos del curso se corresponden con la adquisición de las competencias requeridas por la asignatura.

Los criterios de evaluación específicos de cada ejercicio se encuentran detallados en su descripción, al alcance de los estudiantes en el espacio de Intranet de la asignatura.

También se tendrá en cuenta la iniciativa del estudiante para visitar o participar en actividades extra-universitarias relacionadas con la asignatura, como por ejemplo visitas a exposiciones, jornadas, seminarios, conferencias, etc. Además, como participación también se tendrán en cuenta las aportaciones de información relacionada que se

compartan con el grupo de clase, mediante la Intranet o en breves exposiciones en clase. Una parte importante del grado de participación del estudiante se evaluará a partir de la información y conocimiento que aporten al grupo, con enlaces y recomendaciones.

Bibliografía y enlaces web

TEXTOS DE REFERENCIA

- ✘ Ardenne, Paul. ***“El arte micropolítico. Genealogía de un género”***.
Text introducció catàleg exposició “Micropolitiques” Centre National d’Art Contemporain “Magasin”, Grenoble, 5 febrer a 30 abril de 2000
- ✘ Borriaud, Nicolas. ***Postproducción***.
Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007
- ✘ Calvera, Anna [ed]. ***Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos***.
Barcelona: Gustavo Gili, 2003
- ✘ Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. ***Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia***.
Valencia: Pre-Textos, 2002
- ✘ Erner, Guillaume. ***Sociología de las tendencias***.
Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- ✘ Julier, Guy. ***La cultura del diseño***.
Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- ✘ Oti, Aicher. ***El mundo como proyecto***.
Barcelona: Gustavo Gili, 1994
- ✘ Pelta, Raquel [et al]. ***Sin límites. Visiones del diseño actual***.
Saragossa: Diputación de Zaragoza, 2003
- ✘ Parramón, Ramón. ***“Arte, Participación y Espacio público”*** 2009,
<http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/>
- ✘ Peran, Martí. ***“Periples de la impuresa. Entre l’estetització conservadora i l’experiència real”***.
Article publicat a: El disseny avui. De l’objecte al seu context. Aula de Ciència i Cultura nº 16. Sabadell: Caixa de Sabadell, 2002
- ✘ Press, Mike; Cooper, Rachel. ***El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI***.
Barcelona: Gustavo Gili, 2009
- ✘ Sparke, Penny. ***Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad***.
Barcelona: Gustavo Gili, 2010 Viladàs, Xenia. El diseño a su servicio.
Cómo mejorar una idea de negocio con la ayuda de un diseñador.
Barcelona: Index Book, 2010

- ✘ Kanngieser, Anja. ***“Gestos de resistencia cotidiana. La significación del juego y del deseo en las prácticas Umsonst de apropiación colectiva”***
2007, <http://transversalgeographies.org/publications/>
- ✘ Vieites, Azucena. ***“Repetición no es repetir.”***
Arteleku http://www.arteleku.net/zehar/wp-content/uploads/2008/08/vieites_es.pdf

ENLACES WEB

Se trabajarán en clases como ejercicio y se irán publicando en el espacio Intranet de la asignatura

Programación de la asignatura

ACTIVITATS: FORMATIVES, LLIURAMENTS I AVALUACIÓ

- ✘ Asistencia a actividades extra-universitarias relacionadas con la asignatura y presentación en clase.
Horas dedicación: 16h
Resultados del aprendizaje: CT17, CT19, CE21, CE21.3.
- ✘ Ejercicio 1:
Últimas tendencias. Trabajo en grupo, Presentación digital, Presentación oral.
Presentación: 2a semana marzo
Horas dedicación: 14h
Resultados del aprendizaje: CT6, CT17, CT19, CE18, CE12.
- ✘ Ejercicio 2:
Práctica interdisciplinaria de arte y diseño.
Trabajo en grupo, Presentación digital, Presentación oral.
Presentación: 4a semana abril
Horas dedicación: 14h
Resultados del aprendizaje: CT6, CT17, CT19, CE18, CE12.
- ✘ Ejercicio 3.A. Iniciativa profesional/
Ejercicio 3.B. Iniciativa profesional:
Trabajo individual, Presentación escrita, Formato póster, Presentación oral (selección de trabajos)
Entrega: a lo largo del curso, fecha tope 2a semana junio
Horas dedicación: 12h
Resultados del aprendizaje: CE12, CT17, CT19, CT2, CE18.
- ✘ Ejercicio 4:
Crítica de diseño y del arte. Trabajo individual, Presentación escrita, Presentación digital, Presentación oral (selección de trabajos).
Entrega en dos fases:
1a semana mayo
3a semana junio
Horas dedicación: 20h

Resultados del aprendizaje: CE16, CE16.1, CE18, CE18.2, CT2, CT17, CT19.

- ✘ Lecturas para ser comentadas en clase a través de ejercicios de participación de seminario. Trabajo individual, Debate en grupo, Presentaciones, Diagramas.

Horas dedicación: 16h

Resultados del aprendizaje: CE16, CE16.1, CE21, CE21.3, CT17.

- ✘ Investigación y comentario de actividades de actualidad relacionadas con la asignatura.
Trabajo individual, Recomendación enlace, Comentario clase, Debate en grupo.
Entrega: 3a semana mayo

Horas dedicación: 8h

Resultados del aprendizaje: CT17, CT19.

- ✘ Actividades de participación relacionadas con las sesiones con invitados y profesionales relacionados con la actualidad de la asignatura.
Trabajo individual (proponer preguntas, lecturas, apuntes...), Debate en grupo.

Horas dedicación: 8h

Resultados del aprendizaje: CE11, CE12, CE18, CT17, CE21, CE21.3.

- ✘ **TOTAL:**

54h dirigidas + 54h autónomas

108h

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencias

- ✘ **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.
- ✘ **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.
- ✘ **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultado de aprendizaje

- ✘ **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño.

Competencias

- ✘ **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultado de aprendizaje

- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica de diseño.

Competencias

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultado de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los aspectos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.